DOSYA OYUN YAPMANIN ABC'Si iÇERiDE!

YERiNDE DURAMAYAN OYUN DERGiSi

Aralık 2017/12 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 122 • ISSN: 1307-8933

Oyungezer



STAR WARS BATTLEFRONT II

Bir çeşit galaktik felaket

WOLFENSTEIN II The New Colossus

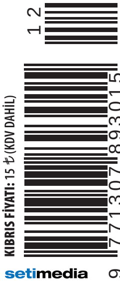
Nazilerden kurtuluş yok

ACTIVISION BU SAVAŞI DA KAZANDI MI?

CALL OF DUTY WWII

İNCELEMELER

DESTINY 2 [PC] ★ BATTLERITE ★ **FOOTBALL MANAGER 2018** ★ INJUSTICE 2 [PC] ★ **ELEX**
NEED FOR SPEED **PAYBACK** ★ **SUPER MARIO ODYSSEY** ★ **NIOH** COMPLETE EDITION
SPINTIRES MUDRUNNER ★ **HORIZON ZERO DAWN** THE FROZEN WILDS







İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



EA seni Jar-Jar'lar kovalasın e mi! Seni de Disney!





ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL







KAPAK

CALL OF DUTY WW II

Ayakları yere basan bir CoD görmeyeli uzun zaman olmuştu.



DOSYA



HAYALLERİNİZLE OYNAYIN!

Oyun yapmaya mı niyetiniz var?



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

MIŞ GİBİ'DEN WEB 3.0'A

Bundan bir 20 yıl kadar önce çok konuştuğumuz bir "mış gibi yapma" kavramı vardı. Henüz 9gag şakalarının, çok mutlu Instagram fotoğraflarının, Facebook özlü söz kartlarının, Twitter kahramanlıklarının, hiperaktif Youtube personalarının olmadığı zamanlar... Kendimizi "mış gibi" yapmak üzerinden yargılar, hayatın bizi başka bir şey olmaya zorladığını, sosyalleşmek uğruna kendimiz olmaktan çıktığımızı düşünürdük. Kızardık. Kendine karşı dürüstlük en önemli erdemdi ve erdemli olmak tutunmaktan çok daha önemliydi o zamanlar. Gerçekten çok naifmişiz.

Aynı şeyleri söylemeyeceğim, evet internetten sonra her şey çok değişti ve evet gerçek hayatla dijital kimliği aynı çizgide tutmak çok da mümkün değil. İnternette kendin gibi olmak diye bir şey yok. Buraya kadar zaten hemfikiriz ve bu tespit o kadar çok işlendi ki artık aksi mümkünse bile nasıl yapılıyordu hatırlamıyoruz. Şu an olduğumuz yer, yolun bir sonraki sapağı ya da kazmaya devam ettiğimiz çukurun bir sonraki katmanı. Adına web 3.0 mı dersiniz, kripto zamanlar mı, sahte internet çağı mı... Bilmiyorum. Artık dijital hayatımızın verileri botlarla, sahte içeriklerle, manipülatörlerle, gerçeği tümüyle bulanık hale getiren istatistiklerle şekilleniyor. Bir Google aramasında karşımıza çıkan sonuçlardan gerçek paranın yerini alan kripto para birimlerine kadar her şey toplumun -internete erişimi olan canlılar toplumu diyeyim- gerçekliğini kıran bir büyülü ayna gibi çalışıyor. Muhtemelen en kötü zamanlarını yaşıyoruz dijitalleşmenin (diye umuyorum) çünkü henüz neyle karşı karşıya olduğumuzun pek farkında değiliz, bilgisiziz ve gerçeği bu sahte aynada gördüğümüzü sanıyoruz. İşin ucunda nükleer savaş tehlikesi bile var.

Geçtiğimiz ay ABD'de yeniden ısınan Net Neutrality (servis sağlayıcıların internetteki tüm verilere aynı değerde öncelik vermesi, kullanıcıya seçim hakkı tanıması diye özetleyeyim) gündeminde bile tartışmanın taraflarından biri sahte içeriklerdi. Hayır, sahte içerikler tartışıldı demiyorum; insanlarla bu konuyu tartışanın otomatik üretilen yorumlar, cevaplar, içerikler olduğunu söylüyorum.

Battlefront II'yle birlikte Electronic Arts'ın "eğlence buraya kadardı, artık bizimle oynamak istiyorsanız belli kurallarımız olacak" demesi, "ganimet sandığı" (loot box) denen paralı oyun içi kutularını oyuncuya bir anlamda dayatması da bu sahnenin bir parçası. Oyun dünyasında Web 3.0'ın yansımalarını çok çeşitli vakalar üzerinden zaten yaşıyorduk (Steam kullanıcı notlarının silah olarak kullanılması gibi) ama bu son vaka oyun tarafında da yeni bir dönemin işaretçisi oldu. Battlefront II'ye ne olacak şimdilik bilmiyoruz ama EA ortalığı toplamazsa bir sonraki galaktik savaş taşlar ve sopalarla yapılacak.

***

Köşenin sonuna geldik yahu ya… Tam en heyecanlı yerinde bitiyor bu da hep niyeyse (Bir tek bana öyle geliyor, değil mi?). Neyse, bu daha giriş! Önünüzde koca bir dergi, Aralık gibi upuzun bir ay var. Keyfini çıkarın canlar.


BLACK DESERT
ERKEN ERİŞİM
29 KASIM
6 ARALIK
EFSANEVİ
PAKET
199TL
ÖZEL
PAKET
99TL
SINIRLI
PAKET
49TL
BAŞLANGIÇ
PAKETİ
29TL
THE MMORPG
BLACK DESERT
tr.playblackdesert.com

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

İLK MEKTUP ÜCRETSİZ, İKİNCİSİNİ AÇMAK 15 $, ÜÇ TANE BİR ARADA AÇARSANIZ YALNIZCA 35 $



Hayal kırıklığı yaratan oyunlar, mikro ödemeler, kapanan stüdyolar, Hollywood bilmemneleri derken ne negatif bir ay oldu yahu! Dünya bir silkelen bir kendine gel önümüzdeki aya kadar, hadi bakayım!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: EMRE SÜMER



İŞGAL

Buradan hepinize tekrar selamlar. Aslında 10. yıl sayısını okumaya yeni başladım. Dinozor bir okur olarak o sayıda size ve dergilere dair bir şeyler yazmaya niyetlendiğimi ama vakit bulamayıp nihayetinde unuttuğumu hatırladım. Dedim bari bir sonraki sayıda yer işgalinde bulunayım ^^

1. Benim arada bir aklıma gelen şöyle bir soru var: Dijital bir oyun kütüphanesi var mı? Game.wiki gibi mesela. Gelmiş geçmiş tüm oyunları, yapımcıları, bestecileri görebileceğimiz, bunlardan da önemlisi hikâyelerini okuyabileceğimiz? Mesela 90'lardaki bir oyun hakkında bazen "şu neydi ya" ya da "hikâyesi nasıldı ya" diye hatırlamak istediğim ancak bir şey bulamadığım oluyor. Size de olmuyor mu? (ühü)

2. Uzun süredir aslında şu kutu açma, mikro ödeme vb. kafası, gerek bu sayfalarda, gerek diğer platformlarda eleştiriliyor. Oyun dünyasının içinde edindiği yer hacminin giderek büyüdüğü, bazen 'oyunculuk' kaygısının önüne geçtiği aşikâr ama nihayetinde konu bence şuraya geliyor: "Aga madem herkes durumdan şikayetçi, o zaman bu paraları kim veriyor?" Hiç Activision'un, EA'in bir oyundan zarar ettiğini, bu politikadan dilinin yandığını, "tövbe ettik bir daha yok" dediğini duydunuz mu? Kıssadan hisse, bir şey piyasada talep görüyorsa sürmesi ve büyümesi doğaldır. Ve böyle bir düzene uyuyorken bir yandan da karşı çıkmak manasızdır (eleştirmek değil, eleştirmeye devam edelim tabii). Dolayısıyla durum böyle gidecek gibi. Engellemenin de teknik olarak bir yolu yok gibi. Sizin düşünceniz nedir?

3. Emre Sümer'in yazısıyla ilgili şunu diyerek bitireyim: Benzer bir tercihte bulunan ve bunu sürdürmeye çalışan biri olarak kendisini olabildiğince iyi anlıyorum. Hiçbir şey güzel yaşama isteğinden daha öne geçecek, ona mâni olacak kadar mühim değildir. Olmamalı.



Söyleyeceklerim bu kadar. Hepinize kolay gelsin. Bir sonraki mektupta görüşmek dileğiyle. *-Volkan Levent Soylu*

Yeterince yer işgalinde bulunulmadığı, sayfa kırpmak zorunda kaldığımız Selam'lar bile oldu be Volkan Levent, fazlasıyla hoş geldin yani ^_^

1. O bahsettiğin durum benim de uzun uzun yıllardır canımı sıkar. Filmler için var, animeler için var, oyunların bir alt kategorisi sayılabilecek görsel romanlar için bile var ama oyunlar için derli toplu bir veritabanı yok gerçekten de. Gamefaqs ne vardı ne yoktu gibi bakınırken çok işime yarar, orada olmayan bir oyuna denk gelmedim ama tam bahsettiğin ihtiyacı da karşılamıyor. igdb ve Metacritic var bir de ama onlar da tam o değil. Herhalde bu saatten sonra öyle bir veritabanı da yapılamaz. Yani yapılabilir de kim niye yapsın? Kimse maddi karşılığını alamayacağı için öyle bir altyapı kurmaya kalkışmaz yani bana sorarsan artık.

Bahsettiğin gibi bir sorun var Volkan evet ama şimdiye kadar çıkan sayısız oyun olduğunu düşünürsek böyle devasa bir kaynak oluşturmak mümkün görünmüyor doğrusu. Ben de senin gibi bir oyunla ilgili krize girdiğim zaman en iyi çözümü oyunların kendi wikia'larında buluyorum genelde, bayağı detaylı oluyorlar. Onun haricinde de Hardcore Gaming 101 gibi sitelere de bir bak derim. - Emre S.

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

2. Durum çok karışık be Volkan Levent. Öncelikle şunu kabul etmeliyiz ki çok para kazanan bir şirketin bir sonraki hedefi nedir? Daha çok para kazanmak. Bu böyle. Ama hiçbir şey de siyah-beyaz değil. Örneğin dünyanın en zengin oyun şirketlerinden Riot Games'in "skin'leri niye parayla satıyor, bu ne biçim iş" şeklinde suçlandığını görmedim. Yani bir yerde bir denge, bir terazi şart. Ve mücadele odaklı bir oyunda, oyunu normal oynayan bir oyuncunun 100 saatte elde edebileceği bir avantajı biri parayı basarak anında elde edebiliyorsa çizgi aşılmış, terazi şaşmış demektir.

Ama burada ideal bir dünyadan bahsediyorum. Bizim dünyamıza dönecek olursak, biz istediğimiz kadar eleştirelim, bu yola giren firmalara para kazandırmayın diyelim, oyuncuların çoğunluğu bunları takip etmiyor. Mesela Battlefront II'yi satın alanların çoğunluğu "aa yeni Star Wars oyunu çıkmış, alayım" diye alıyor ve içeride de o kutulara para harcıyor. Özellikle 1. dünya ülkelerinde birçok insanın ne yapacağını bilemediği kadar çok parası var, alıyorlar gördüklerini. Biz ne kadar Black Friday indirimlerinde raflarda bir sürü Battlefront II kalmış diye sevinirsek sevinelim, inanmıyorum ki EA inanılmaz kâr etmeyecek.

Tamamen kötüleme niyetinde de değilim öte yandan. "EA'in yerinde ben olsam ne yapardım gerçekten de?" diye düşünüyorum... Madem oyunu ve kutuları almaya bu kadar yatkın bir müşteri kitlem var, ben de, daha adil olsa da benzer bir şey yapardım sanıyorum. Para güzel şey. Ha farklı olarak ne yapardım? Battlefront'tur, The Sims'tir, NFS'dır, FIFA'dır, bu para basma makinelerinden kazandıklarımla eli yüzü düzgün yapımcıları destekler, saygın oyunlar çıkarırdım. Unravel ve A Way Out gibi oyunlarla kıyısından bu dediğimi yapıyor EA aslında ama sadece kıyısından. Göstermelik.

Bir de işin marka değeri kısmı var tabii ama oyun dünyasında o da farklı işliyor. Bir gıda markası ayıp edince insanlar onu boykot edebiliyor ama biz oyun dünyasındaki insanlar olarak EA'i biliyorsak da çoğunluk EA'i değil Battlefront'u, The Sims'i bilir. EA'in bir sonraki oyununda "bu adamlar Battlefront'ta ayıp etti, almayacağım" diyecek kitle sesi çok çıksa da azınlıkta olan bir kitle. Yeni Battlefield çıkınca, içinde istediği kadar loot box vs. olsun peynir ekmek gibi satacak.

Hep EA'den örnek verdim ama sırf o gündemde diye, yoksa Activision da, Microsoft da, başkaları da yapıyor aslında bu bahsettiklerimi. Bireysel olarak bu konuda yapabileceklerimiz kısıtlı, bu firmaların anlayışlarındaki değişimlere bel bağlamak durumundayız yani şu an için.



Padme'de de her şeyi oynayarak açmaya çalışan oyuncu bakışı yok mu?



IMDB, ANIDB, VNDB VAR AMA TAM ANLAMIYLA BİR OYUN VERİTABANI GERÇEKTEN DE YOK.

Ben zaten sektörle ilgili sorunların suçunu genelde oyunculara bulan bir adamım, firmalarda değil. Oyun sektörü ekmeğini oyuncudan kazanan bir sektör, o yüzden oyuncu ne isterse onu vermek zorunda. Adamlar bu kadar hakaret ve eleştiriye rağmen hâlâ bu sistemleri sürdürüyorsa beğenmeyenlerden çok daha fazlası zevkle bunlara para veriyor demektir. Alan razı, satan razı... - E

3. Çok teşekkür ederim Volkan, hem değer verip okuduğun hem de beni evrende yalnız hissettirmediğin için. E bu kafada olan kesim olarak biz azınlığı oluşturduğumuz için en azından aynı doğrultuda düşünen başkaları da olduğunu bilmek rahatlatıyor insanı bir nebze olsa da. Birbirimizin hayatını kolaylaştırmayacağız da kiminkini kolaylaştıracağız, değil mi ama? :) - E

Görüşürüz Volkan Levent, iyi bak kendine.

Videolarda Bu Ay



İnsan şu Shadow of the Colossus'un müziğini duyunca bile bir hoş oluyor yahu: **tinyurl.com/ogz-122-colossus**



Şu tweet'e ve şu videoya ölene kadar güleceğim galiba: **tinyurl.com/ogz-122-mustafa**



Hiç kusura bakmayın, Infinity War fragmanı çıktıysa paylaşılır! **tinyurl.com/ogz-122-infinity**

HEDEF DUVAR

Merhabalar, nasılsınız? Beni soracak olacaksanız iyiyim.

Sizi 7'sinden beri takip eden biri olarak mail yazmaya heveslenip durdum, sonunda yazıyorum :) 10. yıla özel olsun.

1. Dishonored 2 neden hiç gündeme gelmedi? Bence mekanikleri vb. 1. oyundan daha iyiydi (senaryo değil tabii).

2. İyi hatırlayıp bir daha oynadığınızda beğenmediğiniz oyun oldu mu? Benim SW: Force Unlashed.

3. Sonunda resmini değiştirdiğin iyi oldu, darısı Serpil Ulutürk'e.

Okuduğunuz için teşekkür ederim. Dergiye çıkarsa duvara çerçeveleteceğim. Sevgilerle. *-Kağan Efe Özçetin*

Selamlar Kağan Efe, iyiyiz hoşuz sağolasın ama böyle 10. yıla özel olsun falan diyerek kalbimi kırıyorsun. Özel olmasın ya, yaz yani arada :)

1. İlkine benzeyen devam oyunlarının makus talihi bu sanırım. Muhteşem mekaniklere ve hikâyeye sahip bir oyun yapıyorsunuz ve büyük övgü alıyor, büyük ses getiriyorsunuz. İkinci oyunda da bu mekanikleri geliştiriyor ve yeni bir hikâye örgüsü sunuyorsunuz, öylesine geçiştiriliyorsunuz. Bence biraz haksızlık, illa ki her yeni oyunda devrim yapmak zorunda değil yapımcılar.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Bu arada farazi konuşuyorum, yoksa FPS türü pek odağımda değildir, ilk oyunu yarıda bıraktım, ikinci oyunu hiç oynamadım. Durumun dediğim gibi olup olmadığını bilmiyorum yani.

2. Valla düşünüyorum da, olmadı. Tam sayılmaz ama geçenlerde FF9'u bitirdim tekrar. Öncesinde "FF9 efsaneler efsanesi kategorisindedir, diğer efsane FF'lerle aynı seviyededir" derdim, tekrar oynadıktan sonra "çok iyiymiş evet de bir FF8 veya 10 kadar da değilmiş"e dönüştü görüşüm. Bu arada ne güzel soruymuş, çalıp kenarlardaki anketlerde kullanıyorum müsaadenle ^_^

Ömer kızacak bana ama klasik Final Fantasy serisinin çoğu öyle aslında. Geçenlerde Final Fantasy 5'i yıllar sonra tekrar bir de eşimle bitireyim dedim, oyundan resmen tiksindim. Bildiğin tırt oyun. Hele ki benzer türlerde başka oyunlar oynadığı zaman bazı oyunları çok abarttığını fark ediyor insan net bir şekilde. En acısı da Suikoden gibi, Dragon Quest gibi fersah fersah daha kalite oyunların hak ettiği ilgiyi görmediğini fark etmek. - E

3. Aynen ya, öcü gibi ne o öyle. Serpil öyle bir insan değil!

Çivileri hafta içi gece yarısından sonra çak da komşularının hayatına heyecan gelsin. Sevgiler.

WASTELAND 2 VE DİĞERLERİ

Selamlar. Bir sorum var, doğal olarak (: Wasteland 2 - Director's Cut, PS4'te de Türkçe dil seçeneği içeriyor mu? Oyunun PS4 sayfasında yazmıyor. Atlanmış da olabilir. Bu arada %75 indirime girmiş. Haberiniz olsun (:

Vakit ayırdığınız için teşekkürler. *-Cihan Değer*

ÖMER'DEN EMRE'YE İSYAN: FF5 SAYILMAZ, HADİ FF6 İÇİN SÖYLE ONLARI KOLAYSA :)

Doğal olarak deme, selam vermek için de uğra ^_^ (yalnız ne bastırdım bu ay daha çok mektup atın diye, ters psikoloji olacak, boş geçecek önümüzdeki ay kesin) (hop bir ters psikoloji daha) (aa bir daha) (aaaa…)

Kim şofbende çalışacak cRPG'yi PS4'te oynar diye düşünürken sen denk geldin ^_^ Biraz bakındım da PS4'te Türkçe desteği yokmuş maalesef, Steam'de sadece.

Sağlıcakla.

YURT DIŞI ABONELİK

Merhaba. Yakın geçmişte Kanada'ya taşınmış olmamdan dolayı Oyungezer alamaz oldum. Dergiyi buradan almanın Magzter dışında bir yolu var mıdır? Zinio vb. gibi diğer platformlarda satışınız var mı? Magzter'ın Gold plan sistemiyle alıp veremediğim var =)

Saygılar, sevgiler ve nice 10 yıllara. *-Oganalp Canatan*

Selamlar Oganalp. Hayırlı olsun öncelikle, güzel yer derler Kanada için. Bence Kuyruğa daha güzel yer ama sen bilirsin tabii. Zinio'da yokuz maalesef. Magzter'in Gold sistemini sevmiyorsan direkt dergi de alabiliyorsun, öyle bir alternatif sunabiliyorum yalnızca.

Kutlama için teşekkürler, 100. yıl sayımıza da bekleriz (çüş).

YİNE BEN

Nasılsınız? Sabah 6:30'da pek iyi değilim ben. Uzatmadan sorulara geçeyim.

1. Okulun son günü (8. sınıf), laptopumla (mefta oldu yanarak) gelmiştim, Hitman oynuyorum, bir arkadaş geldi "kak lam lol oynucam" dedi. Ben yerimden kalkmayınca kulaklığımı alıp ikiye kırdı, ben de adeta bir Agent 47 Junior gibi o kulaklığın kablosunu boğma teli gibi kullandım, sonra çocuk bayıldı (ölmedi), uyanınca koşarak kaçtı. Bu olaydaki gibi transa geçtiğiniz oldu mu hiç? (Transa geçip Agent 47 oldum ben mesela, o anlamda.)

2. Hayatınızda bir yazılıdan aldığınız en düşük not kaçtı? (35 matematik, 9. sınıf)

3. Hayatınız boyunca kaç farklı PC kullandınız? (kendinize ait)

4. 40-50 bölümden fazla olmayan anime önerebilir misiniz? (Saatlerce Naruto izliyorum bitsin de kurtulayım diye.)

5. Oynadığınız ilk video oyunu neydi?

6. 999999 in 1 size neyi çağrıştırıyor?

Biterken çalıyodu: Daler Mehndi - Ho Jayegi Balle Balle (Bu şakı hakkında düşünceleriniz neler acaba?) *-Göktay Kan*

Selamlar Göktay, gecenin 2'sinde iyi sayılırım ben aslında. Buyur gelsin sorular.

1. Elemanın güzel bir dayağı hak etmiş olmasını bir yana koyar isem… İşte senin gibiler yüzünden oyunlar şiddete yönlendiriyor muhabbetleri dönüyor Göktay ^_^ Yoğun XCOM 2 oynamam sonrasında çok feci uzaylı kafası patlatasım gelmişti ama o dediğin gibi bir şey sayılmaz sanırım.

Benim geçtiğim en büyük trans, oyuna delirip avaz avaz anırıp küfretmem ve apartmandaki komşuların evde kötü bir şeyler olduğunu zannederek telaşla anneme haber vermesiydi. Ya da kendimi tokatlamışımdır en fazla. Zararım kendime. - E

2. 0. Evet bildiğin 100 üzerinden sıfır almıştım. İlkokuldan sonra Anadolu lisesine girmiştim (öyleydi o sıra), 6. sınıftan önce hazırlık okumuştum, İngilizce sınavından almıştım o notu. Hoş zamanlar değildi. Sonra oyunlarla tanıştım, İngilizcem gelişti vs.

Üniversitedeyken 100 üzerinden tek haneli rakamlar aldığım çok oldu. Sağolsunlar anlayışlı asistanlarımız ve hocalarımız olmasa biraz zor bitirirdim üniversiteyi ben. - E



Eline sağlık Orhun, düzen ve kompozisyon şahane.

3. Sayamadım, sayamayınca da kötü hissettim bak, zaman hızlı geçiyor. 5 veya 6'dır sanıyorum, çok kolay upgrade yapan biri değilim.

Sadece 2 desem? PC evime çok geç girdi benim ama şimdiye kadar 15-16 tane konsolum oldu. Konsol canavarıyım ben. - E

4. Bitsin de kurtulayım diyorsan bırak izleme yahu ^_^ Özlersen dönersin sonradan. Naruto vs. gibi popüler animeler çok uzun olduğundan insanlar animeler uzun şeylermiş gibi zannediyor ama yok öyle bir şey, genelde 12 veya 24 bölümde biten şeyler kendileri. Favorilerimden nispeten kısa birkaç şey sıralayacak olursam: Honey & Clover, Fate/Zero, Death Note, Gurren Lagann, Welcome to the NHK, Baccano, Nana, Skip Beat.

İnsan bir şeye zaman ayırıyorsa öyle ya da böyle beğeniyordur bence. Bir şey bıkkınlık veriyorsa, keyifli gelmiyorsa izlemeyi bırakırsın çünkü (mazoşist değilsen tabii). Senin de oturup "sırf bitsin diye" 400 bölüm Naruto izlediğini düşünmüyorum. Eyyorlamam bu kadar. - E

5. Bunu yaşıtlarım dışında birilerinin anlaması zor ama benim çok küçükken bir oyuncak kovam vardı, içinde arabalar, legolar ve 1-2 de Game & Watch vardı. Hani tuhaf ama o zamanlar oyuncak arabadan farklı bir şey değildi bir Game & Watch benim için. Onlardır ilk video oyunlarım.

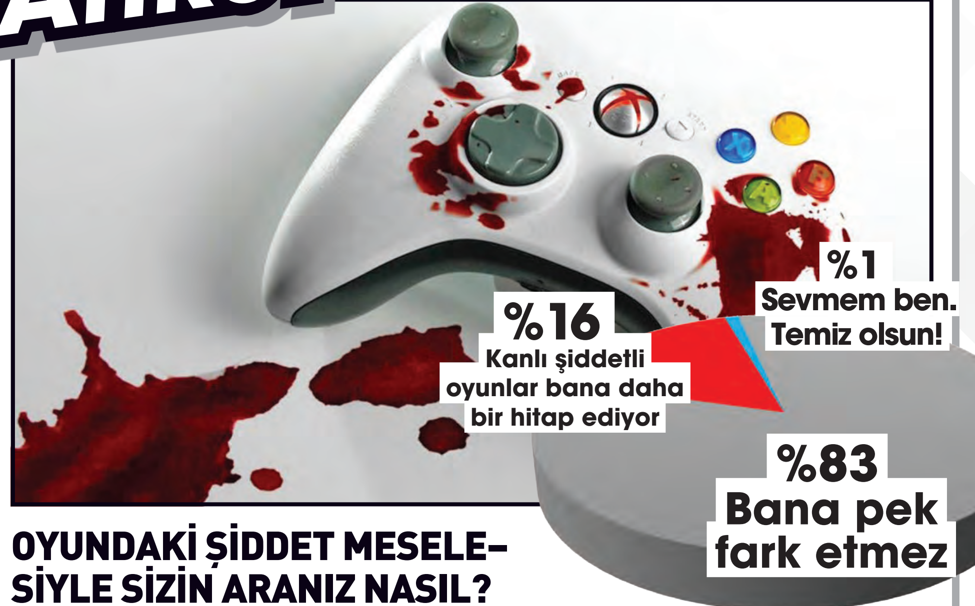
LCD bir el konsolu olan Tronica'nın Super Goal Keeper'ı. Oynadığımda 3,5 - 4 yaşında falandım. Her yere yanımda götürürdüm, pili bitince de rahmetli babamla gider yeni pil alırdık. Hey gidi günler... - E

6. Bir tane öyle kasetim vardı ve 1. sıradayken yukarı tuşuna basınca 99999. oyuna gitmiyordu. Bir gün merak edip saatlerce aşağı tuşuna basarak 99999. oyuna gelmiştim. Sürpriz yoktu tabii, ilk sayfadaki oyunun aynılarıydı o sayfadakiler de klasik. Hayal kırıklığı...

Dünyanın tartışmasız en dandik Famiclone kasetini. Kapağında Street Fighter olmasına rağmen içinde sadece Super Mario, Battle City ve tabancayla oynanan oyunların yanı sıra bunların karbon kopya fakat sadece adı farklı versiyonları olurdu 99999 kere. Hatta o zamanlar sektörü elinde tutan kırtasiyeci abiler bu kasetleri takas için almayı kabul etmezdi. Alanın elinde kururdu o yüzden. - E

Daler Mehndi'yle ilgili bildiğim ve insanlığın da bilmesinin elzem olduğunu düşündüğüm tek şey bu video, gerisi fasa fiso: ogz-122-dont-say-indy

Anket



OYUNDAKİ ŞİDDET MESELESİYLE SİZİN ARANIZ NASIL?

→ BAŞKA NE DEDİLER?

01 Oyunlarda yeteri kadar şiddet olması hem bastırılmış içgüdüsel şiddet arzusunu köreltir, hem inandırıcılık katar. @Kemal Can Özdemir

02 Oyunlar insanı katil yapmaz, lag yapar. @Sedat Çerçel

03 PEGI'nin yaş standartlarına uysa oyuncular bence problem olmaz. @Recep Şahin

04 Kan olacak aga, o kafa uçacak. @Tolga Han

05 Şimdi şiddet deyince bir Street Fighter var biraz el becerisi biraz da yetenek gerektiren şiddet bazlı oyun, bir de Hatred var direk konsepti insan katliamı yapmak. @Ali Eren Olgun

06 İnsanın doğasında vahşete varacak derecede şiddet varsa ve ciddi psikolojik problemler yaşamıyorsa, temel etken ailedir. @Burak Alış

→ İYİ HATIRLAYIP BİR DAHA OYNADIĞINIZDA BEĞENMEDİĞİNİZ OYUN OLDU MU?

Activision'ın yaptığı Spider Man 2. Sanırım çocukken her şey daha eğlenceli. @Halil Yıldız

Max Payne'in ilk oyununun grafik ve kontrol sebebiyle eski tadı yok ama elbette hikâyesi hâlâ güzel, o ayrı. @Yasemin Çakmak

Postal diyebilirim eskilerden. İkinci defa oynayınca aşırı derece sıkılmıştım. @Ali Erdinç Yiğitaslan

Dead Island diyorum Dying Light'tan sonra dönüp baktığımda mekanikleri çok kötü geldi. Sonra gidip Captain Claw oynadım :d @Taha Yasin Güleç

Steam'den Tomb Raider 1 alıp daha intro başlıyorken kullandığım kutsal tuş kombinasyonu... (Alt+F4) @Ensar Karakaş

→ @OYUNGEZER: SABAHLAMA TİMİ HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUNUZ? BİZE ACIYOR MUSUNUZ? GÜLÜYOR MUSUNUZ? NEDİR YANİ!?

Biz sıcacık yataklarımızda uyurken oyun dünyasının gelişmelerini bizlere ulaştırmak için nöbet tutan bu emekçileri saygıyla selamlıyorum. @Deniz Görmez



Stüdyodaki tekli koltukta iki büklüm uyumaya çalışan Ömer Abi'yi uyandırınca çok üzülüyorum aslında :(@Cem Bilgiç



Hayır tabii ki. Sevdiğin iş başında sabahlamak güzeldir, keyiflidir. Kısmen kıskanıyorum bile :) @Yasin İlgün



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

BİR BAŞLADIM PİR BAŞLADIM YAZMAYA

Selamlar OGZ... Gecen sayınız çok güzel ve doyurucuydu. Nice 10 yaşlara.

Düz insanım direk konuya giriyorum. Tuğbek Bey, Serpil Hanım, Sinan Bey gittikleri dergiyi mi iyi yapıyor yoksa ben mi ortaokuldan beri onların oldukları dergiyi alıyorum? Bunu içtenlikle söyledim ve tabii ki benim bu dergiyle yeni tanıdığım Ömer, Emre, Tarık, Yasin, M. İhsan Tatari ve Asman, Ali, Berkant, Buğra, Burak, Can, Ege, Eren Okka ve Eryürekli, Eser, Göker, Hazal, Merve, Noyan, Nurettin, Onur, Pozan, Sabri, Sarp, Umut, Volkan, Yiğit… (Evet üşenmedim hepinizi yazmaya çalıştım, kıdeme göre oldu mu, çünkü çayda dem cerrahide kıdemdir bizde, sizde de öyle mi?). Tabii bir dergi yazardan ibaret değil, editörlerini biliyoruz, görünmeyen yüzler, baskısından renk ayarlamasına, muhasebesinden varsa güvenlik görevlisine kadar derginin tüm emekçilerine helal olsun. Neyse, sorular:

1. Biz ki daha insanlar ülkemizde crossfire haritasında kırmızı düğmeye basmamışken internet kafelerden rica izinle Starcraft cd'lerimizi bilgisayarlarına yükleyerek LAN üzerinden multiplay kasan insanlarız... Blizz gerçekten bedava mı yapacak StarCraft II'yi?

2. Bir oyun vardı ya, adı neydi…? Şey cinsinden… Hani böyle elektrik süpürgesinden hallice bir şeyle yaratıkları çekerek sonra diğer düşmanlara fırlatıp platformlarda zıplayıp duruyorduk. Boss'lar da o şekilde yeniliyordu. GOG'da yok onu nerden buluruz.

3. Warlords 3 istiyorum bir de, çok mu? *-Görkem Bulut*

Sana da selam Görkem, kutlama için teşekkürler, düz insanlık da underrated ayrıca.

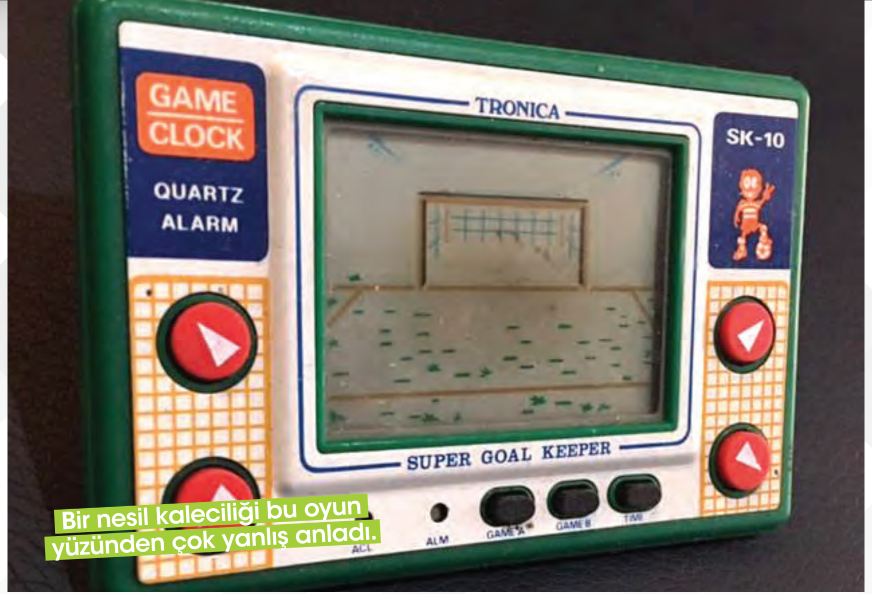
Hiç kıdeme göre olmamış o, daha üç günlük Merve'yi koskoca Volkan'dan, beş günlük Buğra'yı koskoca Eser'den önce yazmışsın falan, hiç oldu mu ^_^ Güvenlik görevlimiz yok, yandaki ofisin gece 12'den 6'ya kadar telefonda konuşma kapasitesi olan bir güvenliği var, bizde bir durum olursa haber vereceğini umuyoruz yalnızca ama dergiyi hazırlayan görsel insanımız Gizem ve diğer ismini saydıkların selamlarını ve helal olsunlarını görecektir buradan.

1. StarCraft II: Wings of Liberty gerçekten de bedava oldu bile. Tabii multiplayer'da asıl olay diğer StarCraft II'lere de sahip olan oyuncular arasında kopuyor. Bir eSpor olarak en saygı duyduğum şeydir StarCraft II oyunu ve oyuncuları ama artık o topa girmek için de biraz geç sanki. Alt liglerde de takılırım, bir şey olmaz dersen o ayrı.

2. Hiç tanıdık gelmedi. Emre bilir belki?

Tumble Pop olabilir, onda canavarları direkt süpürgeyle çekip sonra aynen geri fırlatıyordun çünkü, bir bak istersen. Hangi konsolda olduğunu söylesen daha da yardımcı olabilirdim. - E

3. Sana Total War verelim, Heroes verelim, Endless Legend falan verelim bence. Warlords zor.



Bir nesil kaleciliği bu oyun yüzünden çok yanlış anladı.

10. YIL KUTLAMASINA GEÇ KALMIŞLIK

Merhabalar Oyungezer ailesi, bu ay işyerinden eve dönüş yolunda fırsat buldukça Oyungezer dergilerimi aldığım canım bakkalıma gittim ve bir de ne göreyim, Oyungezer'in 10. yılını kutladığı özel koleksiyon sayısı! Sizi ilk okumaya başladığımda 2008 yılıydı ve o zamanlar orta sona giden oyun meraklısı bir öğrenciydim. Derginin kapağındaki 10. yıl yazısını gördükten sonra Oyungezer'i ne kadar sevdiğimi ve resmen hayatımda yapmış olduğum tek koleksiyonun bu olduğunu fark ettim. Özellikle lise zamanında Oyungezer okuyup içinden çıkan cd'leri bilgisayara takıp o oyun fuarlarını gezmenizi izlemek paha biçilemez bir keyifti. İlk okumaya başladığı sırada tek derdinin "eve okuldan biraz daha erken gideyim de bugün daha fazla oyun oynayayım bari" olan bir çocuktan şu an dertleri bundan çok daha fazla olmuş ama hâlâ özünde aynı olan, "ulan şu ofisten bugün biraz daha erken eve varsam da şu almış olduğum oyunu bir bitirsem" düşüncesine sahip bir elektrik-elektronik mühendisi olarak özel bir firmada çalışır durumdayım. Biraz geç de olsa, 10. yılınızı kutlarım ve daha nice 10 yıllar dilerim, iyi ki varsınız. Sevgiler ve saygılarımla.

Dipnot: Bu mailde Oyungezer forumunda paylaşmış olduğum koleksiyonumun resimleri de paylaşmak istiyorum sizinle (kullanıcı adımın farkındayım ama ne yapabilirim, 14 yaşında o kadar yaratıcı bir nickname çıkmış :)) *-Orhun "jadenyuki123" Kaptıkaçtı*

Orhuncum gerçekten çok güzel yazmışsın. Hele ki çocukken en büyük derdinin okuldan erken dönüp oyun oynamak, büyüyünce de işten erken dönüp oyun oynamak olması kısmına bayıldım. Bunlar tahmin ediyorum bu dergiyi okuyan ve yazan herkesin ortak noktası çünkü, birbirimizi en çok gene birbirimizin anlayabileceğinin ispatı. Dergi okumanın da yazmanın en güzel tarafı bu zaten, öyle ya da böyle aynı dili konuşan, seni çok iyi anlayan insanlar olduğunu anlayabilmek. İş yerindeki insanlar eve gider gitmez oyun oynadığımı duyunca hayli garipsiyor mesela, kazık kadar adamız çünkü. İşte bu gibi anlarda da "ne olmuş ki, Orhun da eve gider gitmez oyunun başına oturacak" diyebiliyorum senin gibi insanlar sayesinde. Ya da dergideki herkes senin gibi birilerinin hâlâ olduğunu bildiği için yazı yazarken mesai bitsin diye üfleye püfleye değil, aksine severek ve sevdiklerini mutlu etmeye çalışarak elinden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyor. O yüzden bu dergide sevdiğin ne varsa samimiyetle söylüyorum ki senin de bunda parmağın var. İyi ki varsın, iyi ki birlikte varız, yoksa kimsenin okumadığı Nobel ödüllü bir derginin kime faydası olur? Hep beraber nice güzel 10 senelere, kalemine, klavyene sağlık. Tekrar bekleriz! - E

Uzun montumu çektim, maskemi taktım, kedi otobüsümü çağırdım! Önümüzdeki ay gerçekleşecek yılın oyunu (hafif tabiriyle) tartışmalarına hazırım! Önümüzdeki ay 2017 vedalarımızla dolacak bu sayfalara sizi de bekleriz.



Gelecek Ayın Misafiri

Bu ay Call of Duty'dir, oyun yapım dosyasıdır derken fena yorduk Tarık Kaplan'ı, geçmiş olsun dileklerinizi iletmek isterseniz kendisi önümüzdeki ay buralarda olacak. 6916725016. kez FF8 bitiriyor olmazsa tabii.

PS4 Pro

4K HDR

SÜPER GÜÇLÜ PS4 PRO İLE

4K OYUN DENEYİMİ





Daha yüksek çözünürlük



Kare hızı artırma



Gelişmiş grafikler



Daha zengin ortamlar



Yüksek Dinamik Aralık

*Oyun 4K oyun çözünürlüğü sağlamak için grafik görselleştirme veya orijinal 4K çıkışı gibi bir seçenek kullanmıyorsa, PS4™ Pro oyunu 4K kalitesinde çözünürlüğe yükseltebilir. Uyumlu 4K televizyon gerekir. Destek oyuna göre değişir. HDR uyumlu televizyon gerekir. HDR tüm oyunlar tarafından desteklenmez.



Tek Parça

Ömer Akdağ
omer@oyungezer.com.tr

Bazen yapmış olmak için yapmış olmak da lazım

Son aylarda bu köşe hakkında "ne de güzel yazmış" falan gibi 1-2 yorum alınca gerildim yahu. "Güzel yazmıyorum ki, sallıyorum öylesine bir şeyler, güzel nasıl yazılır ki zaten, şimdi güzel mi yazmak zorundayım" gibi triplere girdim. Moralim de bozuktu biraz geçen ay genel olarak, bu köşeyi yazmak yük gibi oldu bu sefer o yüzden.

Böyle zamanlarda hatırlayıp motive olduğum bir şey var, Tuğbek abinin zamanında köşesinde yazdığı bir yazı. Adam yemek tarifi vermişti! Adam bildiğiniz Oyungezer'deki köşesinde iki sayfa boyunca eti şöyle yapacaksınız, ateşi şöyle açacaksınız falan diye yemek tarifi vermişti yahu! Var mı ötesi!? "Alakasız da olsa yazayım işte bir şeyler, ne olacak ki?" diyorum o yazıyı okurken ne kadar keyif aldığımı hatırladıkça.

Tabii şimdi ağır yazar tutulmasına tutulmuş dramatik bir portre çizip işin uzmanıymış gibi konuşacak değilim, benimki basit bir gerginlikti sadece. Bir filmdeydi galiba, şey diyordu "eğer yazamıyorsan yapman gereken tek şey yazmak". Filmdi galiba, hangisinde olduğunu da hatırlamıyorum, bileniniz varsa, aydınlatabilirse çok sevinirim. Neyse, bu paradoks gibi görünen laf manalı aslında. Bir şeyi yapamadıkça yapamamaya devam ediyor insan. Ama abuk subuk, özensiz, öylesine bir şekilde bile olsa o şeyi yapmaya devam ettikçe bir şekilde motor yağlı kalıyor.

Sırf yazmaktan da bahsetmiyorum tabii, genel olarak her şey için geçerli bu aslında. Resimde, müzikte, kafa isteyen her şeyde var öyle bir durum. Hatta işin suyunu çıkartanlar da var elbette. Çok sevdiğiniz, çok iyi müzik yaptığını düşündüğünüz bir grubun bile albümlerinde abidik gubidik, "Be abi tuvalette mi yazdın bu şarkıyı?" dedirten şarkılar kesin vardır. Bazen bana "yapamıyordum şarkı, ayaküstü şöyle bir şeyler salladım, idare eder ya dinleyiciler, diğer şarkıların arasında kaynayıverir" mantığıyla yapılmışlar gibi gelir mesela.

> "KENDİM ÇÖZEBİLİRSEM KABUKSUZ OMLET YAPMAYI ANLATACAĞIM İLERİDE"

"Mükemmeliyetçi olmayın, güzel olsun yeter" değil kastım, "güzel olmasına bile gerek yok, bir şeyler yapın yeter" demek istiyorum daha çok. Queen gibi müzik yapamıyor musun, Ebru Gündeş gibi yap o zaman (Queen'le Ebru Gündeş'i aynı cümle içinde kullanma achievement'ı unlocked).

Bir de daha önce buralarda bir yerde bahsettiğim Henry Ford sözü var: "Küçük parçalara bölerseniz hiçbir şey gerçekten zor değildir." Bir kelime daha, bir kelime daha derken bir bakıyorsunuz bir şeyler çıkmaya başlamış bile ortaya.

Ha tabii bu dediklerimden parmağının ucuyla iş yapmak iyidir gibi bir şey anlaşılmasın. Sonuçta ne yapıyor olursanız olun bir şekilde diğer insanlara karşı sorumluluğunuz vardır elbet. Benim demek istediğim; bir şeyi hiç yapmamaktansa o an kafasını rahat tutarak, işte elinden ne gelirse bir şeyler yapma ihtiyacı da olabiliyor insanın ve aslında o şekilde yaptığı işlerden farklı tatta bir şeyler de çıkabiliyor. Yoksa her şeyi sallapati yapmayı alışkanlık haline getirmiş özelliksiz, hatta gıcık bir insan olma tehlikesi de var işin ucunda.

Neyse bu da böyle sağdan soldan alakasız alakasız konuştuğum bir yazı oldu ama sayfa boyunca bu saçmalamalarımı meşrulaştırabilmişimdir umuyorum ki. En çok kendime yazdım aslında bu yazıyı. Bakıp bakıp "ya böyle bir şey yazınca bile oluyor bir şekilde, tamam çok anlamlı bilmemne olmuyor ama oluyor" diyebilmek ve canım ne istiyorsa ondan kafama göre bahsedebilmek istiyorum kafam yerinde olmayınca. Kedilerle köpekleri kıyaslamak gibi bir planım var mesela önümüzdeki aylarda. Köpek dururken insan nasıl kedileri daha çok sevebilir ki? Bütün gün kucağında kediyle oturan biri olarak söylüyorum tabii bunu, kediler de candır ama köpekler... Biz köpekleri hak edecek ne yaptık? Şimdi ayı gibi bir köpekle çimlerde yuvarlanmak vardı… Neyse, dediğim gibi başka bir yazının konusu o.





Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

Dolgun Maaşlı Cılız Ruh

Geçen ay bu köşenin adıyla ilgili olarak bir diyalog yaşadık Ömer'le. Pek severek ve beğenerek bulduğum "Kartuşlara Üfleyen Adam" ismini pek beğenmedi, sadece yaşlılara hitap ediyormuş gibi gözüken bir köşe olmasını pek istemiyordu çünkü. Haksız da sayılmazdı aslında, şahsen ben de "sadece çılgın gençler için" temalı bir köşe görseydim dergide bana da pek sempatik gelmezdi doğrusu. Ama merak etmeyin, ben hâlâ kartuşlara üfleyen bir adam olsam da (gerçek anlamda) bahsedeceğim konu yaş ayrımı yapmaksızın herkesi ilgilendiren bir mevzu.

Oyungezer'e 2009 yılının Kasım ayında katıldım. Dergide bana bir şans vermeleri için Serpil'e attığım o mail, Pixel'in çeyrek bir sayfasında ufacık bir kutuda yer alan ilk yazım ve yazıyı hiç beklemediğim bir anda dergide gördüğümde yaşadığım o mutluluk hâlâ dün gibi aklımdadır. Benim için gerçekleştirilmeyi bekleyen bir hayaldi çünkü bu. Okuyarak büyüdüğüm dergilerde yer almak, aynı insanlarla beraber yazmak falan, hep bunu bir gün gerçekleştirmenin hayalini kurardım ortaokul yıllarımdan beri. Çok şükür ki 8 yıldan fazladır da bu hayalin tadını doyasıya çıkartıyorum.

> "PARA BAZEN DEĞERLİ BİR ŞEY"

Fakat hiç unutamadığım bir olay daha vardır ki o da bu dergiden aldığım ilk telif ücretidir. 1 sene boyunca o çeyrek sayfalık köşede yazmış, ardından da kulakları çınlasın Volkan'ın neden hesap numaramı istediğini sorduğumda "para-çokomel eğrisi" cevabını almıştım. 5 yıldır mühendislik yapıyorum, fakat samimi söylüyorum o küçük miktar kadar benim gözümde değerli başka bir para kazanmadım hayatım boyunca. Düşünün, hayatınız boyunca oyun oynuyorsunuz ve ilk paranızı da gene oyunlardan kazanıyorsunuz. Bunun bana yaşattığı mutluluğu tarif dahi edemem, miktarın ne önemi var?



Şu an buradan aldığım teliften çok daha fazlasını kazansam da mesleğinde mutsuz bir adamım ben. Zaten kişinin mesleğinde mutlu olabilmesi için başkalarının tavsiyelerine göre hareket etmesi değil, kendisini çok iyi analiz etmesi, en önemlisi de "Ben bu mesleği az para alsam bile zevk alarak yapar mıyım?" sorusuna dürüstçe cevap verebilmesi gerekiyor. Sistemimizin en büyük sıkıntısı burada başlıyor aslında. Meslek seçimlerimizi çocuk yaşta yapıyoruz (bakın "çocuk sayılabilecek" demiyorum, direkt "çocuk" diyorum) çünkü. Bırakın hangi meslekten zevk alacağınızı, daha normal yaşantınızda bile aslında neyden zevk aldığımız, neyle uğraşırken mutlu olduğumuzun cevabını bile tam olarak veremeyeceğiniz yıllar bunlar. Şahsen öğrenim hayatım boyunca sayısal derslerde başarılı olup, sözel derslerde çakan biri olarak yazmaktan büyük keyif aldığımı ancak üniversite yıllarımda fark edebildim ben mesela.

Evdeki bozuk saatlere pil takardı mühendis olsun, insanlara yardım etmeyi seviyor doktor olsun, matematiği kuvvetli sayısal bölümler seçsin derken yaptığı işi ömrü boyunca sevmeyen, sadece daha fazla para kazanmaya çalışarak kendini tatmin etmeye çalışan sayısız insanlar katılıyor her gün aramıza, farkında mısınız? Hele bir de çok para kazanmak sizin için çok şey ifade etmiyorsa vay halinize. İnanın her gün mutlu olabilmek için mesai saatinin bitimini iple çekmek, sadece hafta sonları gerçekten yaşadığınızı hissetmek korkunç bir duygu. Bunu kendimden pek âlâ biliyorum. Keşke yazı yazarken aldığım tatmin duygusunun 10'da 1'ini iş yerinde çalışırken alabilsem...

Sizin de hayattaki ilk gayeniz çok para kazanmak değilse emin olun ömrünüz boyunca bunun sıkıntısını çekeceksiniz. Şu an kazandığınız paradan daha fazlasını teklif eden fakat karşılığında çok daha yoğun ve stresli çalışmanızı isteyen başka iş teklifleri alıp, "hayır, ben böyle mutluyum" cevabını ilettiğinizde teklifi sunan kişiler, hatta aynı şirkette çalıştığınız insanlar bile dönüp size hayret edecekler. Daha fazla paraya nasıl hayır diyebildiğiniz beyinlerini kemirecek ve anlamayan gözlerle size bakacaklar.

Çünkü bilmiyorlar ki dünyadaki hiçbir şirket Oyungezer'in bana verdiği o ilk telif ücreti kadar büyük bir para veremeyecek...

NURETTİN TAN

İSTİKBAL BU GÜNCELLEMEDE

STAR CITIZEN 3.0

Sonunda *Star Citizen*'ın beklenen 3.0 yaması geldi… Ama bize gelmedi tabii ki… CIG, 3.0 yamasını test etmesi ve oyun içindeki hataları bulması için Evocati adlı loncayı seçti. Bu lonca yaklaşık 950 kişiden oluşuyor ve bu insanlar sabah akşam, yemeden içmeden *Star Citizen* 3.0 oynuyor. Yapımcılarla çok yakın iletişim içerisindeler ve buldukları her hatayı anında onlara iletiyorlar. Sağ olsunlar bu süreçte Türkiye'nin önemli *Star Citizen* loncalarından Star Citizen Global'den Tahir de sıcak gelişmeler hakkında bize detaylı bilgiler sundu. Evocati'den aldıklarım ve Tahir'in de bilgilendirmeleriyle 3.0 yaması hakkında bir hayli bilgiye eriştik. *Star Citizen* 3.0'ın kapalı kapılar ardında yayınlanan 3.0 yamasına neler oluyor ona bakalım.

Görsel şov süper, peki fps de şov yapıyor mu?

Yapmaz mı? Bu ayın ortalarında yapılan testlerde 93 oyuncunun aynı anda bulunduğu ortamda oyun 5 fps civarına düşüyordu. Kulağa tamiri imkansız bir değer gibi gelse de CIG'in harıl harıl bu konuda çalıştığını biliyoruz. Çünkü ayın 21'inde sundukları rapora göre yeni sunucularda 65 fps, 60 kişilik sunucularda 30 fps ve dolu sunucularda 7 fps alıyorlar. Star Citizen Global'den Tahir'in verdiği son bilgiye göreyse 70 kişilik bölümlerde fps 30'un altına inmiyormuş. Oyunun bu kadar büyük ölçekli şekilde ve kalabalık bir grup tarafından stres testine maruz bırakıldığını hatırlatmak gerekli. CIG'nin hemen önlem alarak her geçen gün rakamları yukarı çektiğini görmek de ayrıca sevindirici bir olay.

Ticaret ve savaş ne durumda?

Savaştır, it dalaşıdır, serserilik ve haytalık şu an yok. Evocati CIG'ın ileride bunu açacağını umuyor ama şimdilik kimse birbirine dalamıyor. Oyunculara harcamaları için 25 milyon aUEC dağıtmış durumdular. Bu parayla oyundaki NPC'lerden gönüllerince alışveriş etmelerini, yakıt almalarını, kargo yüklemelerini, sigorta ve

tamir masraflarını ödemelerini istiyorlar. Gemilere kargo yüklemesi yapabiliyor, kargoları Aurora, Mustang ve Hornet'le alıp satabiliyoruz. 1 SCU değerindeki kargoyu (1 SCU 1m^3 ediyor ve 100 birimlik mal taşıyabilirsiniz anlamına geliyor) geminize kendiniz taşıyabiliyorsunuz. Fakat merdiveni bulunan gemilerde merdivenin yanına kargoyla gelirseniz şu aşamada karakter kargoyu bırakıp tırmanmaya başlıyormuş. Kargo rampası bulunan herhangi bir geminin içine dilediğimiz kadar kutu sıkıştırabiliyoruz fakat… Gerçekçi bir oyundayız, eğer uzaya o şekilde çıkarsanız kargo kutularına ne olur? Sağa sola uçuşurlar, hatta gemimize bile hasar verebilirler. O yüzden kargolarınızın hareket edemeyeceği "Cargo Grid" adlı alanlara kutuları yerleştirmek zorundasınız. Alanın büyüklüğüne göre farklı boyutlardaki kutuları buraya koyabiliyorsunuz.

Şu an nerelere seyahat edebiliyoruz?

Betanın başlarında aylara iniş yapmakta ciddi sıkıntılar vardı ama bunlar çözüldü gibi görülüyor. Gemilerin iticileriyle ilgili bir sıkıntıdan dolayı ayların atmosferine (tabii varsa) girilemiyordu. Birden fazla mürettebatlı gemiler quantum yakıtlarıyla saatlerce seyahat edebilirken, tek kişilik araçlar Levksi ve aylar arasında gidip gelebiliyor. Şu an başka herhangi bir gezegene gidemiyorlar çünkü gemilerin bunun için yeterli yakıtları yok. Hurston 32 milyon, ArcCrop ise 42 milyon kilometre uzaklıkta. Şöyle diyeyim Levski'ye en yakın ay 800.000 km uzaklıkta ve oyuncular şu an ancak buralara gidebiliyorlar. Kısacası bir noktadan diğerine gidebilmek oyun başladığında gerçekten dert olacak. Hatta çok uzak mesafelere gitmek istiyorsak gelişmiş loncaların gemilerine yolcu olarak binebilmemiz bile mümkün.

Gemilerin uçuş mekaniği ne alemde?

Artık bütün gemilerin özellikleri, yani sistem yapılandırılmaları tamamlandı. RSI'nın sitesine girerseniz her gemiyi en ince ayrıntısına kadar görebiliyorsunuz. SCG'den Tahir'in dediğine göre Pioneer adlı gemi oyuna eklendi, böylece uzayda istediğimiz yerlere karakol kurabilecekmişiz. Geminin özelliği bu, gidip karakol kuruyor, lakin şu an başka gezegenlere gidilemediğinden test aşamasında ne durumda, bir şey diyemiyorum. Gemilerin motor yapılandırılması tamamlanarak ileri, geri ve dikey iticiler eklendi, böylece gemi manevraları geminin çeşidine göre daha özelleşmiş oldu. Tahir'in yalancısıyım, dediğine göre gemilerin kalkış sıralaması da yapılmış; önce güç verip sonra motorları çalıştırmak gibi. Ayrıca iniş ve kalkış izni isteme zorunluluğu da getirilmiş. Yani oyun resmen simülasyonun gibi olmaya başlıyor. NPC'lerin de oyuna eklendiğini söylüyor Tahir ama Evocati'nin son notlarına baktığımda aşırı bug'lı olduklarını görüyorum.

"ÇOK UZUN, OKUMADIM" DİYENLERİN BİLE MERAK ETTİĞİ O SORUNUN CEVABI: STAR CITIZEN'IN EN AZ ÜÇ YILI VAR DAHA.

Fps modunda ne yenilikler var?

Öncelikle oyunda iki yeni silah test ediliyor: Biri hafif makinalı, diğeriyse hepinizin duymaktan hoşlanacağından emin olduğum, omuza takılan bir Rail-Gun. Oyunda bulunan bütün silahlar şu an çalışıyor fakat eşya menümüzden bunları ve mühimmatlarını elle takmak zorundaymışız. Eşya menüsünün de gayet iyi çalıştığı söyleniyor ve Evocati'ye bütün silah, mühimmat, zırh ve elbise seçenekleri açılmış. Üzerinizde en fazla 2 silah taşıyabiliyorsunuz. Vücut zırhlarının tipini üstünüzde takacağınız bölgeye göre karıştırabiliyorsunuz fakat ne kadar ağır giyinirseniz o kadar hızlı yoruluyor ve o2 kaybediyorsunuz. Eğer "Ağır Piyade Zırhı" giydiyseniz depara kalktıktan 5 saniye sonra kalp çarpıntınız 170'e vuruyor, görüşünüz bulanıklaşıyor ve neredeyse bayılma eşiğine geliyorsunuz. Tam dolu o2 tankınız aniden 80%'e düşüyor. Tabii şunu da unutmamak gerekli, dayanıklılığımız o2 miktarımıza bağlı. Bu yüzden hareket hızınızı hızla koşmaktan normal yürüyüşe, onu güç yürüyüşüne, onu da jogging'e çevirebiliyorsunuz. Kısacası çok korunmak yavaş hareket etmeyi beraberinde getirecek. Düşmanlar tarafından vurulmamaya çalışırken bir yandan kalp atış ritmimizi öbür yandan da oksijen miktarımızı sürekli izlemek zorunda kalacağız.

Kısacası Evocati'dekiler gece gündüz demeden kendilerini heder ederek oyunu test ediyor. "3.0 ne zaman bütün oyunculara açılır?" sorusuna verdikleri cevap Kasım ayında beklemeyin, yakın bir tarihte de beklemeyin oluyor. *Star Citizen* evreninin kaplayacağı büyük alana ve içerdiği detay zenginliğine bakıldığında bu kadar çok hatayla karşılaşılması normal. İşin iyi tarafı Cloud Imperium Games çok hızlı şekilde önlem alarak oyunu geliştirmeye devam ediyor. Bana sorarsanız *Star Citizen*'ın nereden baksanız daha 3 yılı daha var.


Tamam oyunun çıkmasına çok var ama yeni görseller yayınlayın bari insafsızlar.







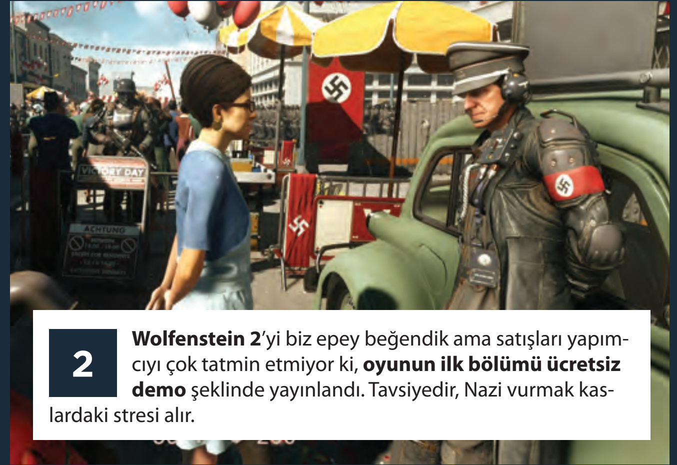
BU AY Ne oldu?

UZUN ZAMANDIR SORUNLARINI, OYUNLARI NASIL ETKİLEDİĞİNİ TARTIŞTIĞIMIZ MİKRO ÖDEMELER BU AY GÜNDEMDEN BİR GÜN BİLE DÜŞMEDİ. EA'İN BAŞI ÇEKTİĞİ BİR DİZİ OLAY NETİCESİNDE ÇEŞİTLİ ÜLKELER BUNUN KUMAR OLUP OLMADIĞINI BİLE TARTIŞMAYA BAŞLADI. ARTIK İLERİDEN ÇOK GERİYE BAKMAYA BAŞLADIĞIMIZ YIL SONU AYLARI TARTIŞMALARLA HAREKETLENDİ VE BU TARTIŞMALAR BİR SÜRE DAHA DURACAĞA BENZEMİYOR. PEKİ BU AY DAHA DAHA NELER OLDU?

TARIK KAPLAN

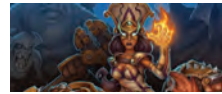


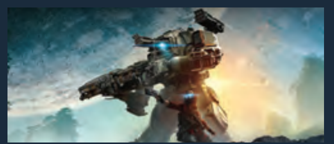
1 Geçtiğimiz ayın sonlarında gerçekleşen **Paris Games Week**'te Sony'nin gösterecek çok şeyi vardı. **The Last of Us Part 2, God of War, Detroit: Become Human**, yeni **Spider-Man** oyunu için yeni videoların yanı sıra **Ghost of Tsushima** adlı epey heyecan verici bir oyunun duyurusu da yapıldı, fragmanlardaki şiddet dozajı garip tartışmalar başlattı (şaşırmadık).



2 **Wolfenstein 2**'yi biz epey beğendik ama satışları yapımcıyı çok tatmin etmiyor ki, **oyunun ilk bölümü ücretsiz demo** şeklinde yayınlandı. Tavsiyedir, Nazi vurmak kaslardaki stresi alır.

3 Son oyunları **Hob** çıkışını gerçekleştireli daha birkaç ay bile olmamışken, Torchlight'ın yapımcı stüdyosu **Runic Games** sektöre veda etti. Gitmeden "daha son sözümüzü söylemedik" de dediler ama haydi bakalım.





4 EA bu ay her yerde. Daha Visceral'in kapanması unutulmamışken, **Titanfall'un yapımcı stüdyosu Respawn**'ı bünyelerine kattıklarını ve **yeni bir Titanfall oyunu**nun yapım aşamasında olduğunu duyurdular. Bu kez doğru düzgün bir tarihte çıksın artık!

5 Steam'in uzun süreli belalarından olan '**inceleme bombardımanına**' bir çözüm arayışı sürüyor. Valve'ın son sistemi kişilerin incelemelere verdiği "yararlı, yararsız, komik" oylarına bakarak değerlerini hesaplıyor ve aynı oyun için yapılan incelemelerde verilen her oyun değerini azaltıyor. Muhtemelen gelecek ay yeni bir şey daha deneyecekler...



6 Microsoft önümüzdeki üç yıl içerisinde **kendi oyun yayın sistemini** oluşturabilir. Playstation Now'a benzeyeceği düşünülen bu sistemin diğer her şey gibi Xbox'a özel olmayacağını da söylüyor **Phil Spencer.** Sağlam kaynaktır, inanabilirsiniz.

7 Battlefront 2 macerası **EA** için ciddi bir darbe olmuş gibi görünüyor. Negatif yorumların oyunun satışlarını etkilemesi bir yana, şirketin piyasa değeri oyun çıktığından beri çevresinde dönen tartışmalar sebebiyle borsada %8, yani 3.1 milyar dolar **değer kaybetti**. Oyun ayrıca Battlefront'a göre aynı tarih aralığında **%61 daha az sattı.** Canıma değsin.



8 Sanal gerçekliğin ilk heyecan dalgası artık iyice sönmüş gibi görünüyor. **Eve Online'ın yapımcı stüdyosu CCP** de stüdyoların yapısında değişikliğe giderek sanal gerçeklik yapımları için çalışan kısmı küçülteceğini duyurdu. Eve: Valkyrie'yi etkiler mi bu karar göreceğiz.

9 **Telltale Games'e** bayağıdır oyunların kalitesini yükseltmesi gerektiğini söylemeyen inceleme yazarı kalmamıştı. Onlar da dinlemiş ola ki, iş gücünün dörtte biriyle (90 kişi) yolları ayırıp gelecekte daha az ama daha kaliteli oyunlar yapacaklarını açıkladılar. Daha önce fark etseydiniz de insanlar piksellerinden olmasaydı.



10 **Deus Ex** serisinin kaderi az da olsa belirsizdi ama Square Enix CEO'su seriyi tamamen bitirmediklerini, sadece şu an üzerinde çalışmadıklarını söyledi. Gelecekte **yeni Deus Ex'ler** görebiliriz demek oluyor bu ki, olmaması için bir sebep de göremiyorum.

11 İlginç bir istatistik vereyim: 2012 yılından bu yana **PC için çıkan ücretsiz oyun sayısı** ikiye katlanmış durumda. Mikro ödemelerle ilgili piyasanın bu kadar açık görüşlü olmasına şaşırmamak gerek yani.



12 PS4'e özel oyunlar içinde kendi has bir yeri olan **Bloodborne'un çizgi romanı** geliyormuş. Bloodborne: The Death of Sleep (Uykunun Ölümü) seri olarak gelecek yıl basılmaya başlanacak, dilimize çevrilir mi bilemiyoruz şimdilik.

13 Geçen ay da bahsetmiştik ama resmiyete kavuştuğundan hatırlatalım: Bir yıldır devam **eden ses sanatçıları grevi** sona erdi, taraflar ortada buluştu. Sektör artık kendi içinde biraz daha ılıman.

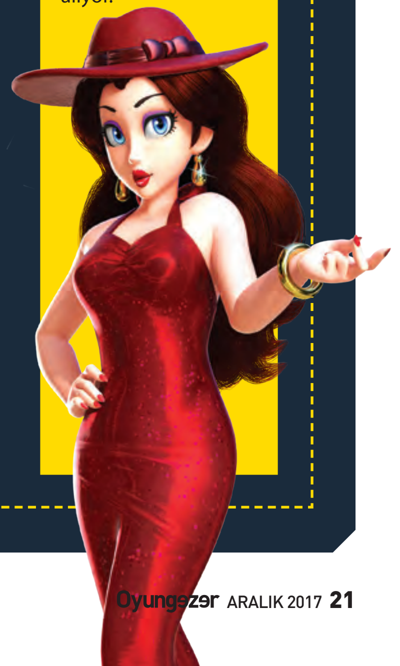


14 **GoodGamers**'ı duydunuz mu? Türk oyun sektörünün basın duayenleri ortalığı bir anlamda toparlamak, sektör içi iletişimi daha tarafsız ve etkin bir hale getirmek için aynı çatı altında buluştu. Oyungezer'in yanı sıra Merlin'in Kazanı, Level, IGN Türkiye, KarıKoca Gaming, BölümSonuCanavarı ve Fragtist'in katılımıyla oluşan bu yeni sinerji ortamından güzel haberler almayı bekliyoruz. Haber demişken, GoodGamers'ın bir de haber portalı var. Girip göz atmak isteyebilirsiniz: ***goodgamers.biz***

15 **COD: WWII** öyle çok ilham veren bir yapım değil, ama öyle olması da gerekmiyormuş görünen o ki. Activision oyunun, serinin bir önceki üyesi Infinite Warfare'e göre şimdiden **iki kat fazla sattığını** açıkladı. Yerde kalmayı sürdürürler bundan sonra umarım.

16 **Mikro ödemelerin** gündemi sürekli meşgul etmesinin tek sebebi EA değil. GTA V'in yayımcısı **Take Two** da oyunculuğun geleceğinin mikro ödemelerde olduğunu düşünüyor örneğin. "Games as a service" mantalitesi büyüyerek devam edecek gibi görünüyor.

17 Mario'nun zamanı geçti diyorsanız yeniden düşünün: Serinin son oyunu **Super Mario Odyssey, Amerika'da en hızlı satılan Mario oyunu oldu**. Metacritic'te not ortalaması şu an için **97**'de bulunan oyun övgü üstüne övgü alıyor.



BLIZZCON 2017

Diablo mu? O da ne?

NURETTİN TAN

Kim bir sene daha BlizzCon bekleyecek! Şahsen her sene yolunu gözlediğim, merakla beklediğim, Blizzard'ın Anaheim'de düzenlediği etkinliklerin etkinliği BlizzCon'un yenisi Kasım ayında düzenlendi. Anaheim'e gidemeyen fakir biri olduğum için elime aldığım (aslında alamadığım) sanal biletimle akşam bilgisayar başına oturup, mandalina yiyerek BlizzCon 2017'yi izledim. Bu arada söylemeden edemeyeceğim **Chris Metzen**'i arıyor bu gözler BlizzCon'da… Siz izlediniz mi bilmiyorum ama bu sene özellikle o muhteşem bariton sesini, içten sunumunu ve güler yüzünü özledim. Neyse (gözyaşlarını siler)…

WoW ve diğerleri

Bu sene sahneyi ilk olarak Blizzard'ın Başkanı **Mark Morhaime** aldı ve *StarCraft II: Wings of Liberty*'nin tamamen ücretsiz olacağını duyurdu (14 Kasım itibariyle de oldu). Şaşırdığımı söyleyemem çünkü artık minnak görev paketleri dışında bir içeriği olmayan *StarCraft II,* Blizz'in zamanla kan kaybeden markalarından biri haline geldi. Ücretsiz içerikle oyuncuların dereceli multiplayer maçlara da girebileceği ve seviye 5'e kadar bütün co-op kumandanlarını oynayabilecekleri duyuruldu. Bir de co-op mod için yeni kumandanlar olan Han ve Horner açıklandı. Kısacası *StarCraft II* muhabbeti kısa ve heyecansız geçti.

İşin aslı *World of Warcraft* sahnesi hariç diğer bütün oyunlar ya sönük ya da beklendiği gibi geçti. *WoW*'u o yüzden sona saklayıp şimdi *Heroes of the Storm*'a geçiyorum. Güzel bir sinematik eşliğinde ve klasik Double Dragon'a gönderme yaparak Hanzo ve Alextrasza'nın (ne zaman ismini yazsam terliyorum) Nexus'un yeni kahramanları olacağı duyuruldu. Zaten Alex (kısa keserim hehe) şu an oynanabilir durumda. Muhtemelen dergi çıktığında da Hanzo aktif olmuş olur. Son olarak *HotS*'a gelecek oyun mekaniği değişiklikleri duyuruldu ki bu beni yeni kahramanlardan daha çok heyecanlandırdı.

Hearthstone… Ne olabilir? Tabii ki yeni ek paket geliyor. *Kobolds and Catacombs* adlı yeni ek paketle ilk defa Legendary silahlar oyuna ekleniyor. "Recruit" adlı yeni kart mekaniği kullanılıyor. Bu ek paketin belki de en eğlenceli içeriklerinden birisi "Dungeon Run" adlı yeni tek kişilik oyun modu. Ücretsiz olacak bu içerikle oyuncular karşılarına çıkan 8 boss'u ellerindeki kısıtlı kartlarla tek seferde öldürmeyi deneyecekler. Başarısız olursanız en başa yollanıyorsunuz.

Overwatch standındaysa yeni kahramanımız Moira ve gene yeni haritamız Blizzardworld tanıtıldı. Moira eski Blackwatch üyesi ve yaptığı sıradışı deneylerle aforoz edilen bir bilim insanı. Hatta şöyle ki; Reaper'a güçlerini veren de kendisi. Hibrid bir karakter olan Moira iyileştirme yetenekleri kadar saldırgan özelliklere de sahip, aynı Zenyatta gibi… Reinhardt'ın geçmişini anlatan sinematikle göz pınarlarımız kurudu. Şerefsiz Blizzard gene duygularımıza oynamayı çok iyi bildi. Gerçekten harika bir sinematikti.

Diablo III mü? "*Diablo III* ne arar la bazaarda?" *Diablo* miyablo yoktu size bu sene. D'si bile geçmedi BlizzCon 2017 esnasında. Ve...

Davullar çalsın

World of Warcraft… Öncelikle Vanilla sunucularının açılacağı duyuruldu.


Overwatch'un yeni kahramanı Moira, sonu iyi bitmeyen deneyleriyle meşhur.



Her yıl bu fotoğraf yeniden çekiliyor (ama biz hep arşivdekini basıyoruz, kim anlayacak…)





VANILLA WOW HABERİNİN ARDINDAN OGZ EKİBİ İKİYE BÖLÜNDÜ: GAZA GELİP HESABI YENİDEN AÇANLAR VE CAN ARABACI

Net bir tarih verilmemesine rağmen 2018 yılında kesinlikle etkin hale geçirileceğini söylediler. Bu dönemi kaçırmış bir *WoW* oyuncusuysanız ve zamanında çektiğimiz eziyetleri tecrübe etmek istiyorsanız buyurun efendim. 2 ayda seviye 60 karakter kasmanın dayanılmaz keyfine varın.

Öte yandan… *Battle for Azeroth*… Yeni genişleme paketimiz… Legion tehdidi biter bitmez savaşsız duramayan Azeroth'un sakinleri bir kaşık suda birbirlerini boğmak için gene cenge tutuşmuşlar. Harika bir sinematik eşliğinde Alliance kuvvetlerinin başında acayip saygı duyduğum Anduin'in ve şerefsiz Greymane'in bulunduğu orduyu Forsaken şehri Lordaeron'a saldırırken gördük. "La ne oluyor? Lordaeron düşüyor mu?" falan diye ekran başında çığlık atarken Sylvanas morali bozulan ordusunu Banshee çığlığıyla gaza getirince evdeki Horde bayrağımı kaparak turlamaya başladım. Ta ki… Anduin yaralanan bütün ordusunu iyileştirene kadar. İşte bu yüzden arkadaşlar, her zaman savaşlarda önce Healer'i kesmelisiniz… Blizz'in *WoW* panellerinde yaptığı açıklamaya göre Lordaeron düşmüş, yani verdik güzelim turistik şehri. Peki Alliance neden Lordaeron'a saldırdı? Bunda şerefsiz Greymane'in de gazlamasının olduğunu düşünüyorum ama asıl sebep Sylvanas'ın Alliance'a saldırıp Teldrassil'i yakması… Asıl önemli soruysa Sylvanas neden durduk yerde Teldrassil'i yaktı? Kesin bir cevap yok daha ama ortaya konulan en mantıklı teori, zaten hali hazırda birçok ipucuyla adı geçen Old Gods'ın Teldrassil aracılığıyla dünyaya gelmesini engellemek istemiş olması olabilir. Göreceğiz…

Yeni ek paketle Elay kısmına Kul Tiras, şanlı şerefli Horde saflarına da Zandalar eklenecek. Her iki güçlü birliğin deniz güçlerini kullanacağız. Yeni müttefik sınıfları da safımıza katmaya çalışacağız ve güvenlerini kazandıktan sonra onları yeni sınıflar olarak oynayabileceğiz. Alliance saflarına: Void Elves, Dark Iron Dwarves ve Lightforged Draenei eklenirken, Horde cephesineyse Nightborne Elves, Zandalari Trolls ve Highmountain Tauren'ler katılacak. Yeterli favor'u topladıktan sonra bu yeni ırkları açınca seviye 20'den başlayacaksınız ve sınıflarına özel yadigâr zırhlarına sahip olacaksınız. Island Expedition'larda üç kişilik gruplardan oluşan takımımızla adaları yağmalayacak ve savaş için gerekli erzağı toplamaya çalışacağız. Bilgisayara ya da diğer oyunculara karşı kapışabileceğiniz bu mod Azerite toplama fırsatlarınızdan biri ve 4 farklı zorluk seviyesine sahip olacak. Warfront'lardaysa 20 kişilik ekiple bir kuşatmayı yöneterek PvE modunda kapışacağız. Warfront her daim etkin olmayacak, gireceğimiz belirli zamanlar olacak. Ayrıca yeni artifact power'ımız sayılabilecek Azerite sayesinde artık zırhımızın güçlerini kişiselleştirebileceğiz fakat şimdilik sadece göğüslük, miğfer ve omuzluklarla oynayabileceğiz gibi duruyor.

BlizzCon 2017 gereğinden fazla sakin geçiyor derken bu seneyi resmen *Battle for Azeroth* kurtardı. Gerek sinematiği gerekse sunduğu içerikler tatmin edicinin ötesindeydi. Şahsen ben artık ortak bir düşmana daldığımız kardeşlik öyküsünden sıkılmaya başlamıştım. Gerçi bu işin sonunda da Old Gods'a karşı birlik olacağız diye düşünüyorum ama zaman gösterecek. *Diablo*'yla alakalı bir sunum olmadığı için üzülebilirsiniz ama ben buna olumlu açıdan bakmaya çalışıyorum. Herkes Blizz'in hatalarından ders aldığı bir *Diablo 4* bekliyor ve *Diablo III* ne kadar çabuk itlaf edilirse (ki öyle görünüyor) *D4*'ün çıkışı o kadar çabuk olacaktır. 20 yıl değil de belki 10 yıl sonra *Diablo 4* görebiliriz, ne dersiniz? Bu arada *WoW* hesabımı tekrar açtım, teşekkürler Blizzard...



TEK KİŞİLİK ÇİZGİSEL OYUNLARIN ÖLÜMÜ

Visceral Games'in kapanması ve büyük oyunu gören internet toplulukları...

SARP KÜRKCÜ

Sevdiğimiz şeylere dair bir gelişme olduğunda, ilk yapmak istediğimiz şey parmağımızı bulduğumuz suçluya doğrultmak olur. "Electronic Arts bu sene de ABD'nin en kötü firması!" ya da "Ubisoft'un sunucuları yıllardır patates zaten!" veya "Call of Duty'lerin hangisinde kaliteli hikâye olmuş ki!" Adı dokuza çıkmış olanlar tekrar sekize inemesin diye fazladan çaba sarf ederiz neredeyse.

Tam da bu nedenle EA, yılların stüdyosu Visceral'ı kapatma kararı aldığında yabalarımızı çıkardık. "İşte EA zaten, bir bir stüdyoları öldürüyor!" dedik, "Neymiş, oyun devasa açıklarını doyurmayacak diye fişini çekmişler!" diye suçladık. "Ekip süper gidiyordu, tam da EA'lik hareket!" diye de salyalarımızı saçtık. Çünkü EA'in kapattığı birçok stüdyo, sonunu getirdiği birçok fikri mülk vardı. Onu suçlamak, en doğal ve en akla yatan tepkiydi.

Ama sonra Jason Schreier çıktı, hem araştırmacı gazetecilik becerilerini hem de olayın merkezindeki insanlara kol mesafesinde olmanın avantajını kullanarak müthiş bir yazı hazırladı. Bu yazı, GamesIndustry'nin yaptığı ufak röportajlar ve sızan anonim birkaç bilgiyle anladık ki, kazın ayağı hiç de tahmin ettiğimiz gibi değilmiş. Ve Visceral'ın kapanışı da, diğer birçok stüdyoda olduğu gibi birbirine bağlı tersliklerin birikmesi olarak özetlenebilirmiş.

VISCERAL KİMDİR?

Visceral, aslında EA Redwood Shores adı altında kurulan bir stüdyo (EA'in sonradan aldığı stüdyolardan değil). Dead Space'i çıkardıktan sonra başarıya ve tanınırlığa ulaşan Visceral, bu üçleme (ve yan ürünler) dışında çok da bilinen bir stüdyo değil aslında. Battlefield serisine Hardline'la bulaşan ekip, artık gerek EA'in diğer stüdyolarına gerekse başka şirketlerin bünyelerine dağılmış durumda.

Peki ne oldu?

Visceral'ın kapanışı ve tek kişilik çizgisel oyunların (en iyi örneklerden biri Uncharted serisidir) ölümünün ilişkilendirilme sebebi hem Visceral'ın üstünde çalıştığı son proje, hem de güncel oyun piyasasının eğilimleriyle ilgili. Stüdyonun üstünde çalıştığı, kod adı Ragtag olan oyun hayalleri süsleyecek cinstendi. Uncharted-vari bir macera, ama Star Wars evreninde geçiyor. Üstelik ekibin başında da Uncharted'daki anlatının mimarları arasında olan Amy Hennig var. Lâkin Visceral'ın kapatılmasıyla birlikte proje de doğmadan gömülmüş oldu. Ve böyle bir birikimin, lisans hakkının ve yeteneğin rafa kaldırılması, oyun dünyasında büyük hayal kırıklığı yarattı. Sonra EA, konuya dair bir basın açıklamasında bulundu. Basın açıklamasının başardığı tek şeyse hayal kırıklığını nefret ve öfkeye dönüştürmesiydi. Çünkü insanlar Forza 7'nin, Shadow of War'ın, yine EA'den çıkacak Battlefront 2'nin mikro ödemelerle neye dönüştüğünü hatırlayıp bunu basın açıklamasının cümlelerini yorumlamakta kullandılar. EA de sadece açgözlülüğü yüzünden bir projeyi iptal etmiş gibi gözüktü, basın sayfalarca "Tek kişilik oyunlar ölüyor!" haberlerine yer verip ateşe daha fazla odun attı.

Ama Schreier'in ortaya çıkardığı üzere Visceral, Dead Space 3'ten beri kan ağlıyormuş. Dead Space serisinde sadece ilk oyunun kâr ettiğini, ikinci oyunun ilkinden bile iyi olmasına ve 4 milyon civarında satış adedine rağmen zarar ettiğini söylesem ne hissedersiniz? Yayıncıların neden "game as a service" diye bir şey icat ettiğini anlamak için Dead Space 2'nin rakamlarına bakmak yeterli olabilir aslında. Dead Space 3'ün hem mali hem de kritik olarak başarısızlığı ise Visceral'ın düşüşünün başlangıcı. Bu noktadan 2017 sonundaki kapanma anına dek Visceral geminin burnunu düzeltememiş.

EA ne kadar suçlu?

Schreier'in makalesinden ve etraftaki tek

tük röportajlardan anladığımız kadarıyla, suç tümüyle EA'de değil. Mesela stüdyonun San Francisco'da olması, burada oyun stüdyolarına vergi indirimi sağlanmadığı için Visceral'ı EA için aşırı maliyetli hale getirmiş. Çalışan başına aylık 6000 dolara yakın bir aşırılıktan bahsediyorum bu arada. Sonra EA, Amy Hennig'in çalışma alışkanlıklarını Visceral'a dayattığında şirketin dengesinin bozulması var. Otonom yapıya alışmamış insanların kafası kesik tavuk gibi koşuşturması işleri çok sekteye uğratmış.

Başka... Disney'le uğraşmanın insandan kan aldığı ortaya çıktı bu kapanma vakasıyla. Nathan Drake'in kostümlerini istediği gibi tasarlamaya alışık olan Hennig burada bir karakterin kıyafeti için neredeyse bir yıldan uzun süre Disney'le görüşmek zorunda kalmış. Şimdi o karakterin kıyafetiyle alakalı tüm diyalogların, tüm animasyon sahnelerinin bu süreci beklediğini düşünün. Disney zaten benim 2014'teki umudumu kendi "canon" rezillikleriyle paramparça ettiği için bu kısmı ayrıca anlayabiliyorum. Diğer taraftan, EA'in yayınladığı Star Wars oyunlarındaki hikâye, karakter ve anlatı kıtlığını da açıklıyor bu durum.

Ama tüm bunlara rağmen EA tümüyle suçsuz da değil. Bir kere Visceral'ı 2013'ten beri istemediği projelerde çalışmaya (Battlefield: Hardline gibi) zorlamış. Diğer bir konu Frostbite oyun motoru. DICE'ın FPS'ler için geliştirdiği bu motor nasıl Mass Effect: Andromeda'da birçok problem çıkardıysa, Ragtag'de de benzer sıkıntılar yaşanmış. FPS oyun motoruna TPS mekanikleri sıfırdan kodlanmak zorunda kalınmış, çünkü EA "her oyunumuz Frostbite'la yapılacak" şartı koşuyor.

Yine yapılan kimi toplantılarda oyunu Uncharted'dan başkalaştırmak için zorlama mekanikler talep edilmiş, oyunun daha fazla para kazanması için yeni ödeme mekanikleri konusunda stüdyo kısmen de olsa baskı altına alınmış. Gerçi Dead Space 2 ve 3'ün satış rakamlarına rağmen zarar etmesinden sonra EA'in çizgisel oyunlara bakış açısının değişmesi mantıklı görülebilir.

Ama sonuca bakarsak anonim konuşan çalışanlar bile EA'in "o kadar da" suçlu olmadığını söylüyor. Geç de olsa stüdyonun talep ettiği çalışanları sağlaması, oyun birçok deadline'ı kaçırdığında bile ara "kapılar" (EA'de tasarım aşamaları "kapı" olarak nitelendiriliyormuş) yerleştirmesi, çalışanların yüksek masraflara ve ortaya gelir getiren iş çıkarmamasına rağmen desteklenmesi EA'in düşündüğümüz kadar kötü bir patron figürü olmadığının işaretleri.

Sonuçta Visceral'ın durumu, aslında birbirini izleyen birçok yanlış karar, sorunlu lisans anlaşması ve... biraz da şanssızlık olarak tanımlanabilir.

Tek kişilik oyunların kaderi

Basın açıklaması acıyı öfkeye dönüştürüp okları EA'e yöneltmişti zaten, oyuncular da artık EA'in tek kişilik maceraları sektör için öldürdüğünü düşünüyorlar. Tek kişilik oyunlar ölmedi, sadece son birkaç ayda bile gerek açık dünya, gerekse çizgisel birkaç AAA oyun görebilirsiniz. AA tarafında Hellblade: Senua's Sacrifice gibi muazzam bir örnek var. Bağımsızlarda ise zaten bolluk var.

Ama Uncharted gibi sinematik bir macera oyununa en azından AAA stüdyolarda çok da bel bağlamayın derim. EA'in Ubisoft ve Activision gibi rakiplere referans olmayacağını düşünmek saflık olur. Ama "tek kişilik oyunlar ölüyor" diyenlerin suratına doğrudan eski Visceral çalışanı Zach Wilson vuruyor, "tek kişilik çizgisel oyunların yok olacağı varsayımı kesinlikle absürt" diyor. Sonuçta ne sadece EA'e, ne de sadece AAA piyasasına kaldık oyun dünyasında.

BIOWARE DA KAPANDI (MI?)

Bioware'in kurumsal hikâyesi tümüyle kendine özgü, EA'in standart stüdyo süreçlerinden birini yaşamadı... şimdilik. RYO'ların bir zamanlar dev ismi olan Bioware artık eski durumunun soluk bir gölgesi gibi. 2008'de EA tarafından alınan stüdyo, "Bioware Doktorları" Ray Muzyka ve Greg Zeschuk önderliğinde iyi işler çıkarmaya devam etti. Ama ikili 2012'de ortak kararla firmadan ayrıldı (ME 3'ün çıkışını, oyun sonunun problemlerini hatırlayın). Mass Effect'in yaratıcılarından Casey Hudson 2014'te ayrıldı (ama 2017 ortasında geri geldi), Dragon Age ana yazarı David Gaider 2016'da ayrıldı, yine aynı serinin ana hikâye sorumlusu Mike Laidlaw da 2017'de ayrıldı. Bioware hala isim olarak devam ediyor, evet ama içerisinde kilit pozisyonda (ve birçok diğer pozisyonda) eski ruhun çalışanlarını kaybetmiş durumda.



Sigortalı iş garanti diye mühendislik seçmek bazen tatsız sonuçlar doğurabilir.

EA KİMLERİN SONUNU GETİRDİ?

BULLFROG PRODUCTIONS	1995-2001
ORIGINS SYSTEMS	1996-2004
MAXIS	1997-2004
WESTWOOD STUDIOS	1998-2003
KESMAI	1999-2001
DREAMWORKS INTERACTIVE	2000-2013
NUFX	2004-2007
MYTHIC ENTERTAINMENT	2006-2014
PHENOMIC	2006-2013
PANDEMIC STUDIOS	2008-2009
PLAYFISH	2009-2013



BÜYÜK FİRMALARI SUÇLAMA EĞİLİMİNDEYİZ VE ÇOĞUNLUKLA DA HAKLI ÇIKIYORUZ AMA MADALYONUN BİRKAÇ YÜZÜ DAHA VAR.



Jake Solomon

Zor oyunlar, zor hayatlardan çıkıyor

İPEK ATAM

Sıra tabanlı, taktik ağırlıklı strateji türünün en eski temsilcilerinden biri olan 1994 çıkışlı *XCOM: Ufo Defense,* dinozor olanlarımızın başyapıtlar listesinde üst sıralardadır hiç şüphesiz. Aramızda hâlâ oynayanlar vardı belki, ama tam 18 sene sonra, *XCOM: Enemy Unknown* ile dünyamıza musallat olan uzaylılara ve *XCOM*'a yeniden kavuştuk. Kimileri orijinale sadık olmamakla suçladı yeni yapımı, kimileri çok sevip bağrına bastı. *XCOM*'u tekrar günümüze taşıyan ekibin başında ise ısrarla hayalinin peşinden koşan **Jake Solomon** vardı.

XCOM: Ufo Defense oynayarak büyüyen Jake Solomon, liseyi bitirince ailesinin isteğiyle tıp alanına yönelse de, aslında oyun yapımcısı olmak ister, bu isteğinin ardındaysa tek bir oyun vardır: Evet, *XCOM*. Tam da internetin geliştiği, çoklu oyunculuğun yeni yeni başladığı, oyunların yağmur gibi yağdığı döneme denk gelir meslek seçimi. Eh böyle bir dönemde, aklında da *XCOM* gibi, hatta *XCOM*'un tıpatıp aynısı bir oyun yapmak varken, tıptan vazgeçerek bilgisayar bilimi bölümünde okumaya başlamasını hiçbirimiz garipsemeyiz herhalde.

O XCOM yapılacak!

2000 yılında üniversiteden mezun olur olmaz Firaxis'e başvuran Solomon, hemen işe kabul edilir. Kendisi bunun tamamen şans olduğunu, işe nasıl kabul edildiğini hâlâ bilemediğini söylese de, ortaya çıkardığı işlere baktığımızda işe alınmasının hiç de şans olmadığını görebiliriz sanırım. 3 yıl boyunca *Civilization 3* ve *4*'e katkı sağladıktan sonra, hayalindeki projeyi hayata geçirebilmek için gereken güveni sonunda elde ederek, 2003 yılında yeni bir *XCOM* yapmak için çalışmaya başlar. Firma kendisine 6 ay süre verir ancak bu sürenin sonunda ortaya çıkan prototip başarısız olur. Bu prototip hakkında "berbattı, sadece *XCOM*'ı yeniden yapan adam değil, aynı zamanda az kalsın berbat eden adam olacaktım" diyor kendisi. Devam eden süreçte, ofiste ilk kez PC dışındaki platformlara çıkacak olan *Civilization Revolution* üzerinde çalışırken, geceleri evinde kendi *XCOM*'unu oluşturmakla uğraşır. Bu dönemde, firma *Civilization* serisi dışında, üzerinde Sid Meier ismi geçmeyen farklı bir oyun daha yapmak ister ve Solomon bu fırsatı kaçırmaz, bu oyunun *XCOM* olmasına karar verilir. Bu konuda kendisine ikinci bir şans verilen Solomon'un, ekibiyle birlikte hazırladığı oynanış demosu firmada birkaç kişi haricinde beğenilmez. İkinci kez başarısızlık yaşayan Solomon, bir süre kendini Sid Meier'in deyimiyle "umutsuzluk vadisi"nden kurtaramaz. Hayallerinin oyununu yapmaya bu kadar yaklaştığı halde, üst üste başarısız olmak kendini sorgulamasına sebep olur.

Bu umutsuzlukla geçen süreçte Solomon'un "tanıyabileceğiniz en iyi insan" diye tanımladığı Sid Meier ile arasında bir nevi baba-oğul ilişkisi kurulur. Sid Meier'in tavsiyelerine kulak veren Solomon, oyunun kötü dizayn edilmiş yönlerini tamamen ortadan kaldırıp, eğlenceli taraflarını geliştirerek yeniden hayalindeki *XCOM* üzerinde çalışmaya başlar. Bu sefer yapım süreci tam olarak planlarına uygun gider ancak yine de bir sorunu vardır: Görevleri yerine getirdiğimiz, savaştığımız taktik bölümü kafasında oturmuştur, ama Direniş'i yönettiğimiz, yapılar yapıp kararlar aldığımız strateji bölümü gerektiği gibi işlemiyordur.

BİRAZ ZOR MU SANKİ?

XCOM 2'nin, ilkinden daha zor olduğunu kabul eden Solomon, oyunun zorluğunu yapımın son aşamalarında artırmış olduklarını söylüyor. Ofiste oyunu oynayan ekibin hiç zorlanmaması üzerine biraz endişelenen Solomon, oyuncuyu devamlı baskı altında tutmak istemiş, aksi takdirde oyun için geliştirmiş oldukları sistemin gerektiği gibi işlemeyeceğini düşünmüş. Eh, özellikle War of the Chosen eklentisiyle oyuncuyu baskı altına alma konusunda çok başarılı olduğunu inkâr edemeyiz bana kalırsa.

SID MEIER'IN TERAPİ KOLTUĞU

XCOM: Enemy Unknown'ın 5 senelik yapım sürecinde oldukça zor zamanlar yaşayan Solomon, çoğu zaman Sid Meier'in odasındaki yeşil koltukta huzur bulmuş. "Ofise geldiğimde Solomon'u koltukta otururken gördüğümde, konuşmamız gerektiğini, çözmemiz gereken şeyler olduğunu anlıyordum. Jake o koltukta düşüncelerini toparlıyordu, bu onun terapi koltuğuydu" diyor Sid Meier. Solomon ise Sid Meier hakkında "benim için çok önemli bir insan, bir baba figürü" ifadelerini kullanıyor.





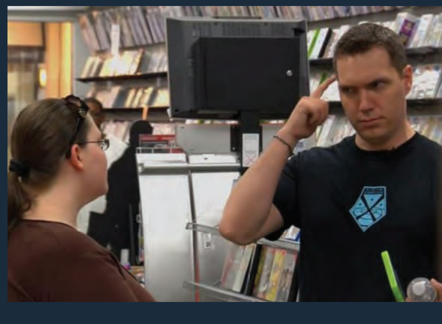
Burada imdadına yine Sid Meier yetişir, birlikte bir kutu oyunu tasarlayıp bunun üzerinde çalışırlar. Sid Meier, strateji bölümünün sıra tabanlı olması gerektiğini (eh, "one more turn" mottosu boşuna çıkmadı sonuçta), Solomon'sa gerçek zamanlı olması gerektiğini düşünür. Her ikisini de oluşturdukları kutu oyunu üzerinde deneyen ikili, sonunda Solomon'un modelinin daha iyi işlediğini görünce, şu an bildiğimiz ve başında saatler harcadığımız *XCOM*'un strateji bölümü ortaya çıkmış olur. Bu dönem için Solomon şöyle diyor, "15 yaşındaki halime, 'Sid Meier'in ofisinde, onunla birlikte kutu oyunu tasarlayacaksınız' deseydiniz, 'bu gerçekten olabilecek en güzel şey' derdim."

Çocukluk tutkusunun meyveleri

Bu sefer her şeyin yolunda gitmesiyle, 2012 yılında *XCOM: Enemy Unknown* piyasaya çıkar. Yapım sürecinde 5 sene boyunca eşi ve ailesine zaman ayıramayacak kadar yoğun çalışan, üst üste başarısızlıklar yaşamasına rağmen asla pes etmeyen Solomon artık huzura ermiştir. Oyun beğenilmiş, incelemelerde olumlu eleştiriler, yüksek puanlar almıştır. Aynı şekilde ilk oyuna gelen eklenti *Enemy Within* ve ardından *XCOM 2*, son olarak da *War of the Chosen* eklentisi de oldukça başarılı olur. Açıkçası *XCOM* oynadığım dönemde, oyunun bu kadar zor bir yapım aşaması sonucu bizlere ulaştığını hiç bilmiyordum. Jake Solomon, meslek seçiminde ona ilham olmuş olan favori oyununu öyle çok sevmiş ki, kendi *XCOM*'unun iyi olması için üzerine bu kadar titremesinin başlıca sebebinin, orijinal *XCOM*'a saygısızlık etmemek istemesi olduğunu düşünüyorum. Belki orijinal oyunu bu kadar tutkuyla sevmemiş olsa, yaşadığı başarısızlıklar üstüne "ben bu işi yapamayacağım" diyerek pes edebilirdi. Ama iyi ki etmemiş, biz zaten uzaylıları yeniden dünyamızdan def etmek için saatlerimizi vermeye dünden razıydık. *Well done, Commander!*

İYİ YAPIMCI, KÖTÜ PAZARLAMACI

XCOM: Enemy Unknown piyasaya çıktığında, bir mağazada insanlara usulca yaklaşıp "Ne tarz oyunlar seversin?", "Uzaylıları sever misin?" diyerek oyunu satmaya çalışan Solomon, bu konuda oldukça sempatik olmasına rağmen pek başarılı olamıyor. Şuradan izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-122-undercover





ZAMAN ÇİZELGESİ

2000 Oklahoma Üniversitesi Bilgisayar Bilimi bölümünden mezun olur olmaz Firaxis'e başvurur ve işi kapar. Civ 3 ve 4 üzerinde çalışır.

2003 XCOM'ın yeniden yapımı için çalışmaya başlar. Ancak hazırladığı prototip beğenilmez. Proje rafa kaldırılır.

2007 Konsollara çıkan ilk Civilization oyunu olan Civilization Revolution'ın yapımında çalışmaya başlar. Bu sırada evinde geceleri XCOM için çalışmaya devam eder.

2009 XCOM için hazırladığı oynanış demosu (vertical slice) firmada çoğunluk tarafından beğenilmez. Proje yine başarısız olur. Yine de hayalinden vazgeçmeyen Jake Solomon, oyun üzerinde çalışmaya devam eder.

2012 XCOM: Enemy Unknown piyasaya çıkar, beğenilir ve yüksek puanlar alır.

2013 XCOM: Enemy Unknown'u genişleten eklenti paketi Enemy Within piyasaya çıkar.

2016 İlk oyunla büyük başarı yakalayan Solomon, ilk oyuna oranla daha ayrıntılı ve daha zor olacak şekilde tasarladığı XCOM 2'nin çıkışıyla da aynı başarıyı sürdürür.

2017 XCOM 2'yi adeta yepyeni bir oyun haline getiren War of the Chosen piyasaya çıkar.



OYUN EZER



AYIN EZENİ:
TARIK KAPLAN

FINAL FANTASY XIII

Bilen bilir, ben *FF* ile yatıp kalkan bir insanım (haftanın F ile başlayan günlerinde tabii). Çok sevdiğim insanlardan hayatta tutkulu olduğum tek şeyin *FF8* olduğunu duydum yani, o kadar diyeyim. Hâlâ bu tespitin biraz aşırıya kaçtığını düşünsem de (rakunlara karşı da bir tutkum var, keşke rakunum olsa) vermeye çalıştığım mesajı anlamışsınızdır. Ve işte buradayım. Az sonra *Final Fantasy XIII*'e öyle bir giydireceğim ki, bu paragrafı okumayan biri favori serimin *Far Cry* olduğunu sanacak. *FF XIII* ne biliyor musunuz? İçinden ne olduğunu bile bilmediğiniz tek parçalı çirkin figürlerin çıktığı kinderler vardır ya, hah, o işte. Görsellik aşmış gitmiş, PS3'e çıktığını düşünürseniz şimdinin oyunlarına bile kıskandırır resmen ama oynanış resmen pong zamanına dönmüş. Hani şimdi dümdüz gidiyor olmamızdan şikâyet edince komik gelecek kulağa, *FF* serisinin tamamında hikâye böyle ilerler sonuçta, ama hiçbirinde boğazınızda lokomotife bağlı bir tasmayla demiryolu bitene kadar koşmak zorunda kalan bir köpek gibi hissetmezsiniz. Şimdi sana sesleniyorum Square: Hangi akla hizmet oyunun ilk "ileriye gitmekten başka bir seçenek sunan" haritasını oyuncunun karşısına 16. saatte çıkartırsın? O saate kadar oyuncuyu bağlayacak ne yaptın ki bu adam sabredip orayı görsün (benim gibi görev bilinciyle oynamıyorsa)? Karakterler desen sürekli zorlama bir gelişim derdindeler ki oyun onun da önüne gene kendi geçiyor. Savaş sistemini zaten %95 oranında tek tuşa indirgemişsin, e düşmanlarla çoğu zaman yüzleşmek zorunda bile değilsin zira dükkân açan esnafa selam verip geçer gibi laylay yürüyorsun yanlarından, üstüne bir de dirseği bel kemiğine değdirirken kulağa dokunmaya çalışan saçma salak bir hikâye örgüsü kurmaya çalışıyorsun bu arada... 11 saat oynayana kadar istediğim 3 kişiyi aynı anda yönetemediğim bir oyunda yapıyorsun bunları üstelik. Yemin ediyorum serinin ne olursa olsun şahane olan müzikleri bile projeye zerre kadar inanmamış insanlar tarafından hazırlanmış ki, taş çatlasa iki tane güzel müzik var koca oyunda. Karakterler desen her ara sahne bitiminde etrafa yorum yapacağım diye kendi ayaklarına sıkıp duruyorlar; Hope bile tek başına tamamı lise çağındaki karakterlerden oluşan bir ekibi yönettiğimiz FF8'deki herkesten daha ergen olmayı başararak ulaşması zor bir başarı elde ediyor. Oyunda dakika başı pişmanlık, umutsuzluk, huzursuzluk, gereksiz mutsuzluğa boğulmuş, simsiyah bir tuvale kömürle çizilmeye çalışılmış aptal bir dramatizasyon… Resmin ışığını bile katranla vermeye çalışmışsınız, az bir geri çekilip uzaktan baksaydınız yapan kişiden başkasına ne ifade ediyor diye keşke.



Tek bir yöne ilerleyerek hikâye anlatmanın kitabını yazmış bir serinin, yol ayrımı olmayan bir RYO'nun nasıl YAPILMAMASI GEREKTİĞİNİ ders niteliğinde anlattığı abuk bir şey kalmış elde. E bana *Final Fantasy* olarak sunduğun bu hurda yığınında neyi sevmemi bekliyorsun, vuruş efektlerini mi? Güzeller vallahi, bravo Square Enix. Büyük iş başarmışsın.

2018'de

Her hediye ile çifte mutluluk

Bu yılbaşında bir fark yaratın ve alışverişinizi LSV Dükkan'dan yapın.

İster Lösemili Çocuklarımızın Annelerinin yaptıkları binlerce el ürünlerinden, isterseniz de çok değerli sanatçılarımızın tasarımlarından birisini seçerek hem sevdiklerinizi mutlu edin, hem çocuklarımızı yaşatmanın sevincini yaşayın.



LÖSEV Kuruluşudur

Online alışveriş için
lsvdukkan.com

NE VARSA ESKİLERDE VAR... AMA YENİ HALLERİNDE



EREN ERYÜREKLİ

SHADOW OF THE COLOSSUS

Devlerin nefesi

Issız bir diyarda yalnız bir atlı nereye olduğunu bilmediğimiz bir yolculukta... Seyyah gizemli ormanların içinden, dağların, tepelerin ardından ve ay ışığında zümrüt gibi parıldayan nehirlerin arasından geçerek eski bir medeniyetin şaşalı zamanlarının buruk bir anısı gibi duran harabelere ulaşıyor. Bir amacı varsa da bu bizden şimdilik gizli. Kara atını dev bir köprüden geçiriyor, sanki devler tarafından biz insanların aslında ne denli aciz olduğumuzu hatırlatması için yapılmış gibi bu köprü. Ve nihayetinde bir tapınağa geliyor, yolculuğu burada başlayacak, kurban veya muzaffer burada belli olacak. Seyyah yanında getirdiği kadını sunağa bırakıyor ve tanrılardan aldığı görevini gerçekleştirmek için atı Agro'yu tekrar mahmuzluyor...

Taş gibi oyun

2005'i nasıl hatırlıyordun derseniz yanıtım üniversitenin zorlukla geçtiği ama dibine kadar da eğlendiğim bir yıl şeklinde olur. Kingdom of Heaven gösterime girmiş, dolar 1,30 TL dolaylarında seyretmekte. PS2'nin altın çağı ve üzerimize resmen oyun yağıyor. İşte o sağanağın içinde bir oyun vardı ki bugün bile adı anıldığında, müziği kulağıma çalındığında içimi bir ürperti kaplar. Nasıl çocukluğunuzda harika bulduğunuz şeyler vardır ve uzun yıllar sonra anımsadığınızda zihninizi bir mutluluk sarar, işte *Shadow of the Colossus* da öyle bir oyundu. Başta bahsettiğim cansız görünen kadını yeniden yaşama döndürmek için çıktığınız yolculuğunuzda 13 adet Colossi (devasa yaratıklar) ile kapıştığınız yapım en son *The Last Guardian*'ınını oynadığımız **Fumito Ueda**'nın önderliğinde hayata geçmiş ve oyuncular tarafından pek bir sevilmişti. İlk çıktığında ticari yönden Sony'i pek tatmin etmese de tecrübe eden herkesin kalbine dokunmuş, firmanın prestijini arttırmıştı. İşte o kredi muhtemelen bu yeniden yapımın da katalizörü olmuş durumda. İlk kez 2017 E3'te duyurulan oyun eskisinin görsel olarak baştan inşa edilmiş hali. Buna kontroller ve kameradaki bazı noksanlıkların giderilmiş olmasını da ekleyin. Lakin yeni silahlar veya düşmanlar da beklemeyin. Görsel geliştirme derken oyunun devasa dünyasının alabildiğine muazzam şekilde sıfırdan yaratımından, yepyeni ışık ve tüy efektlerinden, çok daha stabil bir kare hızından (normal PS4'te 30 FPS, Pro'da 60 FPS) ve o epik havayı dibine kadar soluyabileceğimiz detayları arşa çıkarılmış güzellikte mekânlardan bahsediyorum. Evet, oynanış açısından bir yeniliğimiz olmayacak ama karşımızda bir klasiği yeniden ve tüm ihtişamıyla göreceğiz. Hiç oynamamış olanlarsa resmen yaşadılar.

Tarihi yeniden yazmak

Oyunda herhangi bir online özellik veya çoklu oyunculu mod olmayacak. Zira Sony bu klasiğin duygusunun o melankolik yalnızlık duygusunda olduğunu biliyor ve bu hissiyatın tepe noktasını vaat ediyor yeniden yapımla, fazlasını değil. Zaten Paris Game Week'te yayınlanan videoda oyunun muhteşem müziklerinden biri olan *A Despair-Filled Farewell* çalmaya başladığında fark ettim ki aradan geçen 12 yılda hissettirdiği o hüzünle karışık heyecan hâlâ yerli yerinde duruyordu ve ben bu ıssız diyarlara yeniden yolculuk etmek için sabırsızlanıyordum.



TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Bluepoint, Sony Japan Studio **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 06 Şubat 2018



OKAMI HD

Fırtına Tanrısı Susanoo, kardeşi Güneş Tanrıçası Amaterasu'yu küstürdüğünde yüce dağdaki mağarasından kovulmuştu. Okami gibi bir güzelliğin kıymetini bilmediğimiz yıllardaysa biz de bir nevi o dağdan kovularak ondan mahrum bırakılmıştık. Estetiğin, Japon mitolojisi ve özgün oynanışla birleştiği bu eşsiz oyunda yolumuzu antik bir suluboya fırçasıyla çizerek buluyorduk.

Unutulmamalı ki, güneş tanrıçasının avatarı beyaz kurt Amaterasu (ya da oyunda kısaca dendiği üzere Amy) ayağını yere vurup uluduğunda güneş yeniden doğar. Dünyaya ve yüreklere sinen karanlık bertaraf olur. Şimdi yıllar sonra Amy ayağını bir kez daha yere vuruyor ve biz Okami'nin HD versiyonuna kavuşuyoruz. Okami HD 4K çözünürlüğü destekleyecek. Oyuncular 16:9 ya da 4:3 ekran genişliğinde oyunu oynayabilecek. Oyun hem dijital hem de fiziksel olarak PC, PS4 ve Xbox One için piyasaya çıkacak.

Şimdi bir kez daha antik bir Uzakdoğu parşömenine dalmışız da bir destanı adım adım yaşıyormuşuz hissine kapılma vakti. Karanlığı yürekten gelen bir ulumayla dağıtma, bembeyaz bir kürkün parıldadığı güneşi çağırma ve çıkan her engeli fırçamızın ucuyla defetmenin zamanı. Okami, geçen zamanlar içinde değerini anlamış kişilerle yeniden bir araya gelmek isteyedursun, bizim bir tanrıçadan sakınacak gücümüz var mı? **HAZAL**

TÜR: Macera **YAPIM:** Capcom **DAĞITIM:** Capcom **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 12 Aralık 2017

TÜR: FPS **YAPIM:** Ubisoft Montreal **DAĞITIM:** Ubisoft **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Şubat 2018

FAR CRY 5

Ubisoft bir şeyler deniyor sevgili okur. Cidden. Özellikle bu yılın yüz güldüren *Assassin's Creed: Origins*'inden sonra (*For Honor* maceraları tabii çok daha sorunlu oldu) içimde hiç de küçük olmayan bir umut oluştu *Far Cry 5* için. Bunun kaynağı *4*'e kadar seriyi keyifle oynayıp *Primal*'da baymam ve araya zaman girmesi de olabilir, nihayet mini-map den kurtulunması da. Her ne olursa olsun Ubi'nin yeni oyuna getireceği Amerikan usulü tarikat konsepti ve daha macera odaklı yaklaşımı heyecan verici. Bu sefer kendi yarattığımız şerif karakterinden tutun, tüm oyunun co-op şekilde oynanabilmesine kadar eğlence faktörünün kare küpü alınıp 5'le çarpılmış gibi duruyor. 4.'yü zorlukla tamamlamış biri olarak haritadaki etkinliklerin fazlalığı beni boğmuştu doğrusu. 5'te de daha azını beklemiyorum fakat özellikle uçak kullanmak ve diğer araçların sürüşlerinin daha zevkli hale getirilmiş olması, yardımcı karakter sayımızın ve yapabileceklerinin artmış olması da güzel gelişmeler. Ubi o koskoca haritada tek başına gezmenin tüketici olduğunun ayrımına varmış ve yanımıza D-Dog'tan hallice tanrısal güçte bir köpek koyuvermiş. Tanrısal güçte diyorum zira bu hav havı yollayıp üsleri komple temizletmek hayal değil, dokunduğunuzda dirilmesi de size bir İsa Mesih karizması katıyor bir yandan. Ama bunun tarikat konseptiyle ilgisi olduğunu sanmıyorum pek.

Malı biliyorsunuz, *Far Cry*'ın vaat ettikleri belli. Bunun fazlasına (özellikle balık tutma aktivitesinde coşkuyu vermişler) ve daha rafine bir çeşitlilikle sunulmuş haline açsanız 5 numara sizi üzmez. Tıpkı çıkışta beni de üzmeyeceğini tahmin ettiğim gibi. **EREN E.**



Bir süre hiç tarikat marikat göresimiz yoktu ama Far Cry 5 için katlanacağız.

O NİYE ÖYLE OLDU?

BU NİYE BÖYLE OLDU?

Her zaman tartışılan bir konu olmuştur oyunlardaki şiddet. Çoğunlukla oyunculukla alakası olmayan insanlar tarafından körüklenen bir tartışma olduğunu düşünürüz ama ne fark eder, konu bir şekilde sürekli gündemde kendisine yer bulur. Özellikle de Sony'nin Detorit: BH ve The Last of Us 2 için yayınladığı fragmanlar yeniden alevlendirdi bu asırlık tartışmayı. Biz de değişen oyunculuk içinde bu kavramın nasıl ele alınabileceğine yeni bir bakış açısı getirmek istedik ama galiba pek başaramadık. Okuyucuyu şiddete yönelttiği iddiaları doğru olmayan O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

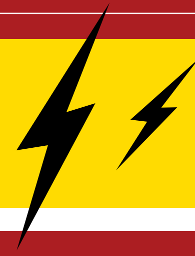
AYIN KONUSU: OYUNLARDA ŞİDDET ALGISININ DEĞİŞİMİ
AYIN TARTIŞMACILARI: EMRE SÜMER, EGE SAĞIN, ONUR KAYA

OYUNLARIN GEREK GÖRSEL, GEREK OYUNCULUK ANLAMINDA GİDEREK DAHA GERÇEKÇİ HALE GELMESİ, OYUNLARDA ŞİDDET TEMASININ NASIL ELE ALINACAĞINI DA ETKİLEMELİ Mİ? BU KONUDA BİR SINIR OLMALI MI SİZCE?

EMRE S.: Kendi adıma oyunlara şiddet sınırı getirmeyi filmlere sansür uygulamaktan farksız görüyorum. Tüketip tüketmemek tamamen kullanıcıya kalmış ürünler bunlar çünkü, yapımcıların seçtikleri ifade yöntemlerine de limit koymak bu yüzden çok saçma geliyor. Şu konuda ortacı olabilirim, oyundaki şiddet seviyesini belirleme seçeneği sunulabilir isteyenler için, fakat o bahsettiğimiz şiddet unsuru da oyunun atmosferinin ve kurgusunun parçalarından biriyse oyun ciddi şekilde eksik kalacaktır limit geldiği zaman. Manhunt 2 örneğinde olduğu gibi mesela. Oyun boyunca inanılmaz şiddet sekansları olsa da özünde oldukça sağlam şiddet karşıtı mesajlar içeren, dört-dörtlük bir oyundur. Ama bu oyundan şiddeti kaldırır ya da sınır getirirseniz de oyundan ve mesajından geriye hiçbir şey kalmaz. Bu sebeple bu konuda yapılması gereken tek şey oyunların üzerinde şiddetin dozajı hakkında kullanıcıyı uyaran ibareler olması ve tüketicinin bu ibarelere göre kararını vermesi bence. Başkasının oynamayacağı bir oyundan midesi kalkıyor diye kendi zevkimin baltalanmasını istemiyorum ben.

EGE: Neredeyse tamamen katılıyorum. Neredeyse diyorum çünkü ben ortacı da olamam. Eser sahibinin inisiyatifindedir ne anlatacağı, nasıl anlatacağı. Şiddet seviyesi koyulabilir mi? Tabii koyulabilir. Ancak eser sahibi isterse. İstemezse fakat basın cadı avı başlatırsa o da sıkıntı olur. Burada dikkatimi çeken iki önemli argüman vardı: 1) Bağlam yok 2) Diğer oyunlarla alakasız ya da "ben bu şiddeti görmek istememiştim" argümanı. İkisi de aslında anlayabileceğim argümanlar ama bağlam verse spoiler olacak muhtemelen. Oyunun karanlık doğasını göstermek istiyor. Rahatsız etmek istiyor. Bunu da başarıyor. Sıkıntı göremiyorum. İkinci argümanı okurken güldüm. "Eğlenceli ve çılgın Spider-Man'den sonra bunu görmek zorunda mıydım? Bu şiddeti görmeyi seçmedim." Utanmasa "zorla şiddet izlettiler, haklarımı ihlal ettiler" diyecek. Kardeşim koskoca Sony, konferansında hangi oyunları hangi sırayla göstereceğini sana mı soracak? Biliyorsun vahşi oyunlar da var. Rahatsız olacaksan izleme? Aaaaaa...

BİR ŞİDDET ELEŞTİRİSİ OLAN MANHUNT'TAN ŞİDDETİ ATARSANIZ, O MESAJI VEREBİLİR MİSİNİZ?
-EMRE





ONUR: Şu noktada hepimiz aşağı yukarı aynı fikirdeyiz gibi, lakin madem işimiz eleştirmek işin eleştiri kısmında da bir parantez ben açmak isterim. Bizim işimiz işin kalitesini eleştirip okuru bununla ilgili bilgilendirmek olduğuna göre, bir anlatım aracı veya oyun mekaniği olarak kullanılan şiddeti de, hele hele öne çıkarılıyorsa, gerçekte normalleştirmeden, oyunun kurduğu dünya içerisinde yorumlayabilmeli, hatta bunu bir sorumluluk haline getirmeliyiz. Yani bir oyuna, "içerdiği şiddeti iyi kullandığı için iyi" diyebiliyorsak, sanatsal kaygı gütme şemsiyesi altında, sansasyon yaratmak isteyen yapımcıyı da bir kenara çekip tek ayak üstünde bekletebilmeliyiz. Post-apokaliptik eserlerin belkemiği bir yerde insanın medeniyetten yoksun kaldığında ne kadar düşebileceğini göstermek olduğundan, şiddet mesaj vermek için çok etkili bir araç olacaktır ve The Last of Us: Part II bunu etkili kullanabilmesi durumunda, yarattığı sansasyonun üstüne de rahatlıkla çıkar. Öte yandan tutup da Hatred gibi bir oyun gelip de rahatsız edici sığlıkta, gereksiz bir şiddet teması sunarsa, hem oyunun hem yapımcının ağzına ağzına terlikle vurmak da yine bizim işimiz olacaktır.

SORU: Güzel diyorsunuz, fakat video oyunlarının başka hiçbir medyada bulunmayan bir "yaptığın hareketlerden sorumluluk duyma" hissi verdiği gerçeğini de göz önüne almamız gerekmiyor mu? Gerçekliğe giderek yaklaşan şiddet sahnelerini oynarken karaktere bu komutları bizim veriyor oluşumuz bir bakıma o hareketlerin arkasında da biz olduğumuz hissini yaşatmıyor mu? Filmlerde, kitaplarda, çizgi romanlarda sıradan bir izleyiciyken video oyunlarında direkt aksiyonu gerçekleştiren kişi olarak psikolojik etkilenme oranımız değişmez mi?

EMRE S: Oyunlarda verdiğimiz kararların sorumluluğu bize ait evet, ama oyun oynamanın büyüsü de burada zaten. Gerçekte alamayacağın sorumlulukları dilediğince alabilmek ve sonuçlarıyla yüzleşmek. O yüzden kişi gerçek ile oyunu karıştırmadığı sürece dışa vurumu üzerinde etkisi olduğuna inanmıyor, hatta bu şekilde de içinde biriken şiddet duygusundan kurtulduğunu düşünüyorum. Düşünün, favori takımınız kaybedince gidip FIFA'da istediğiniz şekilde intikam alıyorsunuz, insanlara gıcık olunca GTA'da sivillere kan kusturuyorsunuz, arkadaşınıza kafanız atınca gidip Street Fighter'da gerçekten kafa atıyorsunuz, ve kabul edelim ki bu bizi rahatlatıyor. Şiddetinin dozajı ne olursa tersi bir durum ise tamamen psikolojik bir hastalık ya da eğitimsizlikten kaynaklanıyor. Sen çocuğuna insan hayatının kıymetini öğretmezsen gerçek hayatta da onun için dijital bir grafik kadar olacaktır değeri. Kendi adıma Manhunt'ta kalemle insan deşmeye bayılan biri olarak gerçekte iğne ucuyla şaka bile yapamam yahu ben.

ONUR: Video oyunlarının, yapımcıların yapılanın sonuçlarını gösterme konusunda hava attığı durumlarda bile, eylemlerin sonuçlarını yeteri kadar nötr işlediğini düşünmüyorum. Bu yüzden sadece şiddet değil, daha çok yönlü ahlaki temalar da sıklıkla havada kalıyor. Bunun yanında, şiddetini coşkun tutan oyunların çok büyük çoğunluğunda, mekanikler dahilinde oyuncuya, gerçekleştirilen şiddet eyleminden sorumluluk duyacak kadar komut hakkı sunulduğunu da düşünmüyorum. Bitirme hareketleri gibi şeyler, genelde tek tuşa indirgendiğinden, oyuncudan ekranda yapılan hareketin ivme ve yönü ile ciddi paralelliğe sahip komutlar beklenmediğinden, verebileceği hissiyatın çok ufak bir kısmını zerk edebiliyor oyuncuya. Bu noktada yaşayabileceğimiz, bir anlam ifade eden gelişmelerin büyük çoğunluğu sanal gerçekliğin ve komut sistemlerinin / kontrol cihazlarının evrimleşmesi ile göreceğiz bence, şu ana dek gördüklerimiz faso fiso. O zaman sırf bunu sayfalarca tartışabileceğimiz günler gelecek diye düşünüyorum.

EGE: Oyunların interaktif olması filmlerden, kitaplardan vs. ayrı bir durum oluşturuyor, orası doğru. Fakat buradan kendimize sorumluluk biçmek biraz abartı olmaz mı? Üstelik yaptıklarımızın hiçbir sonucu yok. Oyunlarda vahşete bayılıyorum. İçimdeki ilkel içgüdüleri gerçekleştirmemi sağlıyor sanırım. İnteraktif olması burada kilit. Vahşi film izlerken aldığımdan daha fazla zevk alıyorum. Peki gerçekte nasılım? Kurgusal değil de internette, haberlerde falan gerçek bir ölüm görürsem korkudan kanım donuyor. Çok korkunç ve kesin bir gerçeklik çünkü. Şiddetle zaten işim olmaz. 27 senede tek kavga etmedim... Oyunlarda bazı ihtiyaçları giderip rahatlıyorum. Cana geleceğine koda gelsin hem değil mi? Gerçek hayatta geçmişiyle geleceğiyle bir hayata son verirken oyunda yalnızca birkaç satır kod değişiyor. Sorumluluk bağlanacak bir durum olduğunu düşünmüyorum. Tabii bizim dünyamız da bir simülasyonsa bu sözlerimi yutarım. Elon Musk'a selamlar.

SAYFA SONU SORUSU

İÇERDİĞİ ŞİDDETE DAYANAMAYIP YA DA RAHATSIZ OLUP BIRAKTIĞINIZ, ORTASINDA KAPATTIĞINIZ BİR OYUN OLDU MU HİÇ?

Onur: Şiddetinin bayıklığından sıkılıp kapattığım bir oldu sadece; Hatred. İncelemek görevi bana düştüğü için ağlayarak devam ettim ama sonra.

Ege: Olmadı, olmaz da. Evcil hayvanlar hariç. Film izlerken de böyle zaten insanlar ölünce sıkıntı yok, bir köpekcik vıyk vıyk diye ağlayarak ölsün salya sümük ağlar filmi kapatırım.

Emre S: Bende de olmadı. Ama oyun sadece şiddet üzerinden ekmek yemek çalışsaydı büyük ihtimalle yarım bırakırdım. Niyet önemli.





XBOX ONE X

Sizinkisi kaç X?

SARP KÜRKCÜ

Konsol piyasasında yeni neslin gelişi için en az 2 yıl deniyor son zamanlarda. Yani en az 2 yıl daha elimizdeki cihazlara mahkumuz. Ara nesil konsolların ilk kez hayatımıza girdiği bu dönemde konsol kullanıcılarının bir miktar kazıklanmış hissedip hissetmediklerini de merak ediyorum. Evinde ilk nesil PS4 olan, sonrası içinse hiç elini cebine atmamış bir oyuncu olarak iki ana markayı da (Sony ve MS) takip edip tekrar tekrar ürün alan insanlar ne düşünüyor bilmiyorum. Çünkü Xbox One X (ki XX diyeceğim bundan sonra) "bugüne kadar yapılmış en güçlü konsol" olarak çıkıyor ama, bugüne değin bu neslin iki ürününe de (Xbox One ve Xbox One S) zar zor kazandığı parayı gömen kullanıcı yumruk mı sıkıyor, yoksa gülümseyip banka hesabını mı kontrol ediyor biri bana açıklasın lütfen. Bu arada "XX" kısaltmasının neyi çağrıştırdığını biliyorum ve bu ara nesil mevzusu yüzünden oyuncunun cüzdan üzerinden çektiklerine cuk oturuyor kanımca.

Vizyonun ilerlemeye etkisi

2013'te gelen (günümüz) konsolların çıkan güncel oyunların altından pek de kalkamadığı bir gerçek. 20'nin altına düşen fps değerleri, 900p olup 1080p'ye "upscale" edilen görüntüler falan derken hiç de öyle "kutudan çıkar, tertemiz oyna" düşüncesinin meyvelerini göremiyoruz. Artık kara tahta aşamasında gerçekleşen vizyonsuzluk mudur bu, yoksa ara nesil kültürünü empoze etmenin şeytani planı mı bilinmez ama, yeni yeni konsollar oyunları bilgisayarın yanında utandırmayacak şekilde sunmaya başladılar.

O nedenle XX'in performans olarak bir eksiği yok ve XX teknik tabloda gerçekten de en güçlüsü. Bunun yanında boyut olarak Xbox One S'ten pek bir farkı yok. En ve boy olarak az miktarda büyük ama yükseklikten kazanıyor konsol ve ilk One S gibi XX de televizyon altına yakışıyor. Boyut olarak yakınlığı

sebebiyle One S'ten renkle net bir şekilde ayrılıyor tabii. Bu sefer rengimiz siyah, ama ilk konsolun parlak ve parmak izini yansıtan gövdesi yerine mat bir yapısı var. Konsol One S'ten 900gr civarında daha ağır ama sürekli taşımıyorsanız, One S'in kutusu kadar hacme bu performansı sığdırabildiği için MS'i alkışlamak istiyorsunuz ara sıra.

XX'in de One S'te olduğu gibi Kinect girişi yok, o nedenle Ömer gibi Just Dance delilerinin tek yâri orijinal konsol olacaktır (hemen Ömer tabii, senin de The Final Countdown'daki yuvarlanmalarını unutmadık! - Ö). Yine benzer şekilde arka giriş ve çıkışlarda da One S'ten bir farklılık yok. Ama içerideki diğer bir önemli fark güç kaynağı. One S, Xbox'ın tuğla adaptör kültürünü yok etmiş ve cihaza 120 W'lık bir güç kaynağı koymuştu. XX'in ise 245 W'lık bir güç kaynağı var ve bugünün oyunları 200 W'tan azını talep ediyor konsoldan. Bu da XX'in kattığı görsel ve işitsel artılara rağmen. O nedenle 2013'teki vizyonsuzluk yerini geleceğe yatırıma bırakmış gibi gözüküyor, sanki sistemin nefes alacak alanı var güç tüketimi tarafında. Ama aynı nefes depolamada geçerli değil. 1 TB disk PS4 Pro'yla aynı, en azından 500 GB ile gelmiyor diye sevinmeliyiz herhalde.

Performans nasıl?

Öncelikle XX'in en çok kıyaslandığı PS4 Pro'yu bir hatırlamak lazım. 4K oyunculuk için gelmiş olsa da aslında "gerçek 4K" olmayan, "dama tahtası" diyebileceğim sistemde görüntüyü render'layan bir sistem vardı hatırlarsanız. Her piksel çiftinin ilkini render'lıyor, ikincisini üretmek için bir algoritma kullanıyordu. Böylelikle 1080'den daha iyi, hatta 4K'da harika gözüken görselleri daha az bir işlem gücüyle başarabiliyordu. Bu, dolandırıcılıktan öte akılcı bir yol. XX'in yaptığıysa kaba kuvvet ile çatır çatır 4K görüntüyü tam kalitede verebilmek. O nedenle XX, yapabildiği açısından konsol dünyasında rakipsiz. Üstelik bunu yaparken gayet sessiz çalışıyor. Microsoft güç, ısı ve soğutma gürültüsü üçgeninde güzel bir nokta yakalamış. Performans iyi, ama parçalar arasındaki uyum sebebiyle ısınma dengeli (her bir Scorpio silikonu için özel kartlar tasarlanmış). Son olarak bu ısının atılması için gereken soğutma sistemi de düzgün olunca XX'in orada olduğunu unutuyorsunuz çoğu zaman.

Tabii bu, işin donanım tarafı. Yazılım tarafındaysa işler kötü olmasa da birden fazla konsol türünün olması yapımcıları zora sokuyor gibi. Yaklaşık 80'e yakın oyun XX'in performansından yararlanıyor. Ama bu hepsinin 4K, ya da HDR desteği aldığı anlamına gelmiyor. Mesela World of Tanks iki desteği de sunuyor, ama TES V: Skyrim'de HDR yok. Battlefront II'ye HDR geldi ama 4K yok. Oyun normal Xbox One'dan çok daha verimli çalışıyor örneğin ama fps değeri 60'ın yanından bile geçmiyor ve çok nadir birkaç yerde ufak takılmalara rastladım. Gears of War 4 ya da Forza 7 gibi Xbox platformuna özel oyunları açarsanız ama, o zaman kalitenin farkına varıyorsunuz. 4K ve 60 fps'yi bu oyunlarda sonuna dek yaşıyorsunuz. The Witcher III: Wild Hunt gibi daha "Xbox One X Enhanced" yamasını almamış oyunlar da performans olarak gelişim gösteriyorlar bu arada. Yani sadece yamayı beklemeyin. Ama geliştiricilerin bu donanım atlayışını işlevselleştirmeleri için o yamalar gerekli. The Witcher III'ün yükleme süreleri ciddi şekilde azalıyor mesela, oyun içi performanstan öte.

UHD Blu-ray okuyucusu bir artı ama YouTube, Netflix ya da Amazon Video'da HDR'dan kimi zaman yararlanamıyorsunuz. Zaten uyumlu TV lazım bu özellik için. Son olarak ana menünün 1080p'de geldiğini, 4K'ya "upscale" edildiğini hatırlatayım. Bu, geliştiricilere 9 GB'lık alan sağlıyor. Bu çözünürlük kararıyla sistem 4 değil 3 GB RAM'le yetiniyor çünkü.



"4K televizyonum var, AC'yi 4K oynamak isterim" diyen için XX en ekonomik çözüm aslında.

Para gömüyor muyuz?

XX'in alıcı kitlesine ne desem zor. Özellikle Xbox ekosistemine hayransanız zaten çoktan almış ve eve koymuşsunuzdur. Bu ara nesilde oyun zevkini artırdığı, daha önce düşen fps değerlerine ya da 900p gibi düşük çözünürlük problemlerine çare olduğu da bir gerçek. Ama bu XX'in başarısı değil, Xbox One ailesinin bugüne dek ayıbı idi benim gözümde. Ben para veriyor, "oynatacak" sözüyle oyunu takıyor ve kimi zaman 20'lerin altında fps değerleri alıyorsam kendimi suçlu hissetmemeli ya da bunun çözümü için firmalardan (iki konsol firmasına da bakıyorum burada) yeni mal satın almamalıyım. Xbox ekosisteminin parladığı yer tabii ki X360 oyunlarına sunduğu destek. XX bu emülasyon konusunda da daha gelişkin bir performans sunuyor. Bunun hakkını da yiyemem şimdi.

Bu konsolun kötü, özensiz ya da zarafetten yoksun olduğunu iddia etmek komik kaçar. Ama konsol üretim ve sunum politikaları için aynı şeyi söyleyemem. Son bir noktayla finali getireyim: Hololens ya da karma gerçeklik gözlükleri için muazzam yatırım yapan Microsoft'un Xbox One'ı bu yapıyla hâlâ destekleyememiş olması, PS VR'ın üstünden geçen 1 yılın ardından komik kaçıyor resmen. Oyunculuğu akılla değil, kaba kuvvetle yenmenin üstünden çok zaman geçti çünkü. Oyuncular 20 küsur yıllık şeyin daha parlağına değil, biraz da olsa yenilikçi ya da farklı olanına layık benim gözümde.

HANGİSİ DAHA HESAPLI?

Konsollar ve PC arasındaki çekişme asla bitmeyecek ama bir oyuncu eğer cüzdanındaki para azsa seçim yapmak zorunda. PS4 Pro (1.899TL) ve Xbox One X (2.699TL), iddia ettikleri 4K oyuncu deneyimini verecek bir bilgisayardan daha ucuzlar. İki konsol arasında kaldıysanız, seçimi etkileyecek faktörler konsola özel oyunların size ne kadar hitap ettiği, arkadaşlarınızın hangi platformda olduğu ve son olarak aradaki 800 TL'lik fiyat farkına gücünüzün yetip yetmediği. Ama konsol ve PC arasında kaldıysanız ve 4K'lık bir monitör / TV kullanımınız yoksa hâlâ doğru karar PC gibi duruyor. Online oyunlar için ücret ödememek, PC sürümü oyunların genelde hep daha ucuz olması, bağımsızlar ve strateji gibi birçok tür konusunda geniş bir yelpaze gibi faktörler PC'nin güçlü yanları. Birden çok platform için elbette seçenekler genişliyor ama tek bir platforma ayıracak paranız varsa, PC'nin esnekliği hâlâ tartışılmaz.

KONSOL OYUNCULARININ EN BÜYÜK SORUNLARINDAN YÜKLEME SÜRELERİNE BÜYÜK ÖLÇÜDE İLAÇ OLMUŞ XX


Artık "yok artık" demiyoruz, çok yakında Detroit'i oynayacak kadar gelişmiş androidler bile görebiliriz.

Aaa! Kara ne kadar büyümüşsün! Ben senin üretim bandındaki halini bilirim yav...





TÜR: Sinematik Macera **YAPIM:** Quantic Dream **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

DETROIT: BECOME HUMAN

Seçim yapma özgürlüğü yine can yakacak

SARP KÜRKCÜ

David Cage ve ekibi Quantic Dream'in oyunları hep birer tartışma konusudur. İçerikleri bir tarafa, gerçekte ne kadar "oyun" olduklarına takılır birçok kişi. İlginçtir, Quantic Dream oyunları son birkaç yılda karşımıza çıkan AAA oyunlarla ilgili kimi problemlere de ışık tutar. Büyük yayıncılardan çıkan oyunlarda ara sahneye yüzeysel, tek tuşluk etkileşim sokuşturmak alışkanlık haline gelmişken, David Cage'in oyunlarındaki mekaniklere eleştirisi gün geçtikçe daha komik hale geliyor. Rüzgârın yönü nasıl da değişiyor, öyle değil mi?

Ama Quantic Dream'in çabası yenilikçi oynanış mekanikleri üstüne uğraşmak yerine bir soru bulup, bu sorunun çevresini koza gibi ören bir anlatı yaratmak olmuştur her zaman. Sonlara doğru metafizik ve genel mantık açısından tam bir çorbaya dönüşse de *Fahrenheit: Indigo Prophecy* firmanın rüştünü ispatladığı projeydi. Ve o günden beri tercihlerin gerçekten bir anlam ifade ettiği, sonucu değiştirmek kadar anlık gerilimi de sağlamaya çalışan oyunlar üstünde çalıştılar. Ta ki *Beyond: Two Souls* karmaşasına kadar... Yenilik, her zaman doğru sonuca varacak diye bir kural yok elbette.

Yine de Quantic Dream'in hatalar yapmasına, ve buna rağmen hâlâ Sony'den bütçe koparıp işi devam ettirmesine sebep olan şey de tam olarak bu yenilik merakı. David Cage ve ekibi her oyunda yeni, farklı bir anlatı yolu denemekten yorulmuyor ve bu hem *Heavy Rain*'in bazı kısımlarında, hem de *Beyond: Two Souls*'un bütününde sorunlara yol açsa da vazgeçmiyorlar. Standardizasyonun hayatımıza bu kadar girdiği, yeniliklerin özellikle büyük bütçeli oyunlarda mumla arandığı bu devirde Quantic Dream'in çabaları daha da fazla önem teşkil ediyor benim gözümde.

Tabii asıl soru, bu çabaların sizin isteklerinizle ne kadar kesiştiği...

Farkındalığın inşası

Başlangıcı elimizdeki yeni projeye, *Detroit: Become Human*'a kökensel bir bakış atarak yapayım: Yıllardan 2012, PlayStation 3'te gerçek zamanlı çalıştığı iddia edilen bir video yüklenir YouTube'a. Adı "KARA"dır. Bu teknoloji demosunda Kara seri üretim, pahalı bir android serisinin son üyelerindendir ve her şeyin düzgün çalışıp çalışmadığının kontrolü için ön montaja sokulur.

Oyun dünyasına aşinaysanız, bu videoyu görmüş olmanız muhtemel. Bugün resmi kanalda videoyu bulamıyorsunuz (ama birçok farklı

kaynaktan izlenebiliyor), sebebi de tahminimce videonun girişindeki yazı: "Bu görüntü aktif olarak geliştirilen herhangi bir üründen alınmamıştır."

Çünkü videodaki karakter Kara'nın farkındalığı, bir androidin olması gereken normların dışına çıktığında başına ne geldiği ve tek bir çalışanın kendi inisiyatifiyle Kara'nın sentetik "hayatını" bağışlayışı artık bir ürünün parçası. Çünkü *Detroit: Become Human* tam da bu temellerde bir hikâyeden doğuyor. Hatta Kara'nın kendisi de oyunun önemli parçalarından.

Sıkıntımız, diğer Quantic Dream oyunlarında da olduğu gibi burada da anlatının nasıl biçimleneceğini tam bilemiyor olmak. Oynanış mekaniklerinin yine DualShock 4'ün tüm nimetlerinden yararlanacağını (analoglar, çevirme hareketleri, dokunmatik alan, hatta belki ışık) ve olabildiğince gerçek hayat hamlelerini taklit edeceğini biliyoruz. Ama "yenilik" açısından bakarsanız bir yeni mekaniğimiz, biraz da eskilerin düzgün bir kompozisyonu var gibi karşımızda.

Detroit eğer daha alışılageldik bir oyun yapısında olsa, anlatıdaki boşlukları oynanışın artılarıyla kapatabiliriz ama Quantic Dream'de bu birazcık da kumar aslında. Eğer hikâye sizi alıp götürürse, *Heavy Rain*'de olduğu gibi detaylara takılmadan heyecanı iliklerinize kadar hissedebilirsiniz. Eğer kurgu ve kararların anlamı *Beyond: Two Souls*'daki gibi olursa oynanıştaki gerçek hayatın taklidi veya ufak yaratıcılıklar oyunu kurtarmaya yetmez. O nedenle *Detroit*'e dair bilinen (şimdilik) üç karakter ve genel atmosfer, heyecan duymak için nadir dayanaklarımız.

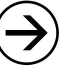
2036 yılında ve oyunun adını aldığı şehir Detroit, ABD'de geçen bir maceramız var. Üç farklı androidin bu şehirde hem kendilerini, hem de insanlığa alternatif olarak ortaya çıkan türlerini anlamaya çalıştıkları bir macera olacak bu. Kara, 2012'deki video hâlâ geçerliyse android kalıplarının dışına çıkmış ilk ürünlerden ve bir ev yardımcısı. Connor, polis için çalışan bir kriz müzakerecisi. Ve son olarak Markus, şu ana kadar öğrendiklerimize bakılırsa android devriminin lokomotiflerinden. Detroit'te haklar ve yaşam, en basit haliyle "karmaşık". Androidlerin ciddi bir kullanım oranı olmakla birlikte sevildikleri de söylenemez. Terminator-vari, insanlığı yok eden bir mekanik form yerine burada ezilen, sıkıntı çekenler onlar. Hikâyeye dair çok fazla detay yok daha ama David Cage'in yakalayabileceği güzel birkaç açı var bu oyunda; merak edenleri "Android Rüyası" kutusuna alalım.

Quantic Dream, bu üç karakterin de hikâyenin herhangi bir yerinde ölebileceğini (ki buna onlarla ilk tanıştığımız an da dâhil olabilir), ama hikâyenin devam edeceğini söylüyor. Tanıdık geldi mi? Evet, *Heavy Rain*'de dedektifi ölenler olarak tabii ki hatırlıyoruz bu detayı. Ayrıca yine ekip, *Heavy Rain*'den üç kat daha fazla seçenek olduğunun altını çiziyor. Üstelik bir Quantic Dream oyununda ilk kez, istediğimiz sekansa geri dönüp alternatif kararları deneyebileceğiz. Böylece oyunun ilk beş dakikasında verdiğiniz bir kararın her şeyi yıktığı bir oyun sonuna da elveda diyebiliriz... mi? Sonuçta sekansların birbiriyle nasıl eklemlendiğini, karakterlerin hikayelerinin nasıl kesiştiğini, geri dönüp bir sekansı oynadığımızda sonucun yan bir dal mı yoksa ana senaryoyu biçimlendirecek bir tercih mi olacağını şimdilik bilmiyoruz.

Ama bugün bile *Heavy Rain*'in eklentisi The Taxidermist'te yaşadığım gerilimi ya da Ethan'ın dakikalar sayarken çocuğu için parmağından vazgeçme sahnesini hatırladığımda tüylerim diken diken olur. *Beyond: Two Souls*'a dair böyle bir anım yok tabii ve bu bile oyunun *Heavy Rain* köklerine dönerek doğru bir hareket gerçekleştirdiğini söylüyor bana.

Şu ana kadar bu üç karaktere dair de detaylı sayılabilecek birer bölüm gördük. Connor, yoldan çıkmış bir androidin küçük bir kızı rehin almasıyla ilgileniyor mesela (*Detroit*'in kararlara dair ilk videosu buydu). Connor, aynı önceki oyunlarda olduğu gibi suç mahalline geliyor ve araştırmaya başlıyor. Quantic Dream'in en karakteristik yaptığı şeylerden etkileşim, *Detroit*'te de önemli. Neredeyse her şeyle etkileşime girebiliyorsunuz ama hepsinden bir şeyler kazanacağınızı ummayın. Çünkü bu da bir kumar. Öldürülen babanın son anlarında yeni bir android modeli baktığını görmek, size çatıda kızın hayatını kurtarmak için yeni bir replik sunabilir mesela. Ama musluğu açıp kapatmak, yukarıya çıkmanız için verilmiş zamanı harcamaktan öteye gitmez. O nedenle her etkileşim butonu çıkan şeye delicesine basmanın size kazandıracağı şey çok az. *Detroit* bağlamsal düşünce gücünüze dayıyor sırtını. Aile fotoğrafı, alakalı. Halının deseni, pek değil.

Connor'ın macerasında her bir bilgi başarı yüzdesini etkiliyor. Sonuçta bir androidi oynuyoruz, o nedenle *Fahrenheit*'ta stres seviyemizi yüksek tutmak için deli gibi çabaladığımız günlere ithafen, burada da yüzdeyi olabildiğince yüksek tutmak gerekli ve oyun bunu yüzünüze



DETROIT'TE SAÇMA SAPAN DAVRANAN ANDROIDLERE "DEVRELERİ YAKMIŞ" DERSEK IRKÇILIK MI YAPMIŞ OLACAĞIZ?



2036'da halen uçan arabalar yok gördüğünüz gibi.

İYİ Mİ KÖTÜ MÜ?

Quantic Dream'in teknoloji geliştikçe film ve oyun arasındaki çizgiyi bulandırması bazen iyi, bazense kötü oluyor. Detroit'te üç ana karakterimiz Kara, Connor ve Markus gerçek aktörlerden neredeyse bire bir modellenmiş durumdalar. Sırasıyla Valorie Curry, Bryan Dechart ve Jesse Williams gerçek hayatta da mimiklerini görebildiğimiz insanlar, o nedenle her bir animasyon dikkatle yapılmadıysa oyunun etkileyiciliği bozma ihtimali yüksek. Çünkü görsel örnekler, oyunun kendince stilize bir gerçeklikle geleceğini gösteriyor ve şimdilik başarılılar. Gerçek birer oyuncu kullanmak filmleştirme süreci için doğru bir karar olsa da, sonucu daha kötü yapabilir.

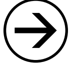


ANDROID RÜYALARI

Başlığa bakıp hemen Philip K. Dick referansı beklemeyin lütfen. Çünkü umuyorum ki David Cage, bu oyuna "Bilinç kazanan androidler ve insanlar bir toplumda nasıl yaşar, bu gerilim nasıl sonuçlanır?" sorularından daha fazlasını sorar. İlk olarak KARA videosunda yakaladığım, Paris Games Week'teki Stormy Night demosunda da kendimce teyit ettiğim bir nokta var Detroit'te: İtaat ve muhtaçlık.

Detroit'te sadece androidlerin gözünden değil, insanların androidlere yaklaşımını yakalayan bir açıyla görmenin çok muhtemel olduğunu düşünüyorum. Hem KARA'da, hem de Stormy Night'ta Kara'ya davranışın, bir otoriteyi sağlamlaştırma girişimi olduğu net hissediliyor çünkü. Kayıtsız şartsız itaat. Kara'nın birleştirilirken kendisini tanımlayışı ve bunu otomatik, rahat ve neredeyse neşeli bir ses tonuyla söyleyişini hatırlayın. Yine benzer şekilde oyunun emre itaatsizlik yapma kararını bize bırakması ve bunu bir mekanik haline getirmesini ekleyeyim. Çünkü Detroit'te androidleri çekici yapan şey, çok sık karşılaşmadığımız bir meta-bağımlılık sorgulaması gibi. Androidin sadece fiziksel işleve değil, aynı zamanda duygusal tatmine ve otorite duygusuna hitap etmesi diye de düşünebilirsiniz. Ex Machina'da (2014) Ava'nin korkuyu ve muhtaç oluşu kullanarak hedefe ulaşması, A.I.'da (2001) David'in tümüyle anneye kayıtsız şartsız, duygusal anlamda muhtaçlık temeline bağlı bir algoritmayla üretilmesi... Sinemada örneklerimiz var elbette. Ama video oyunlarında bu sorgulama çok sık yapılan bir şey değil. Hatta çoğunlukla otoriteye karşı çıkan androidlerin ara sahnelerde geçiştirildiği bir medya koluyuz. Ama burada David Cage ve ekibine büyük bir iş düşüyor. Bu şansı değerlendirir ve altından kalkabilirler umarım.

HİKÂYEYİ DEĞİL AMA ANA KARAKTERLERİ ARTIK BİLİYORUZ VE GALİBA OYUNUN MESAJI "KAHROLSUN İNSANLIK" OLACAK.



vuruyor kimi bölümlerde. Ama bu yüzde de bir şeylerin garantisi değil, olay yoldan çıkmış android ve kızın yanına ulaştığınızda yine sizin kararlarınıza kalıyor.

İsterseniz videoyu izleyin ama ben burada sonuçlardan bahsedip oyunun kilit bir kısmını çöpe atmak istemiyorum. Çünkü *Detroit*, diğer Quantic Dream oyunlarında olduğu gibi sonuçların farklılıklarıyla anlamlı. Hiç beklemediğiniz bir sonu görüp ağzınız açık ekrana bakma ihtimalinizi sizden çalacak değilim. Tek söyleyebileceğim, görsel kaliteden seslendirmeye bu sahnenin benden yıldızlı pekiyi aldığıdır. Connor'ın sorumluluğu sizin sırtınıza yüklenince, kızın (gerçekten) ölüm kalım meselesini nasıl halledeceğinizi merak ediyorum.

Şiddetin tarihçesi

Bunun dışında Markus, şu ana kadar en az heyecanlandığım karakter olmakla birlikte devrimi umudun mu, yoksa anarşinin mi yönlendireceğini dikte ediyor diyebilirim. Tümüyle polislerle bir çatışmadan gizlilikle başarılan bir eyleme kadar öyle farklı seçenekler ve sonuçlar var ki…

Ama en büyük problem, yine dergide başka bir yerde de okuyabileceğiniz şiddet konusu. Çünkü Paris Games Week'de gösterilen fragman, oyunun ne kadar uç kavramları da sorgulamaya çalıştığının bir göstergesi. Evde şiddet gören bir kız ve kemerini kızdan uzak tutmayı başaramayan cani bir babanın arasına giren Kara var "Stormy Night" bölümünde.

Yine birçok sonuç, yine birçok karar var burada ve kimileri o kadar acıklı sonuçlar doğuruyor ki, Quantic Dream'in gerçekten bu sonuçları düzgünce sorgulayabileceğinden emin değilim. Kara'nın Alice'i babası Todd'un zulmünden kurtarmayı seçmesi, ne yazık ki bu sekanstaki seslendirmeyle düzgün yansıtılamamışa benziyor. Alice'in birçok farklı senaryoda tepkileri birbirine çok yakın kalıyor mesela, o dalgalı duygu değişiminden uzak. Todd'un, böylesine bir çirkinliği besleyecek düzgün bir karakter gelişimi olduğunu yakalayamadım, nedenselliği repliklerine yeteri kadar iyi yansımamış gibi gözüküyor. Tabii bunları internetteki videoda aramak doğru olmazdı, ama PGW'de bu sekans katılımcılar tarafından denendiği için elimizde çokça veri var.

Stormy Night, bize oyunun algısal olarak önemli bir mekaniğini gösteriyor bu arada: Yoldan çıkma. Hatırlarsanız Connor'ın uğraştığı android için bu terimi sıkça kullanmıştım. Çünkü androidlerin bir üretiliş amaçları var, bu amaçları da itaat etmek (Asimov'un üç kuralı yine geçerli). Ama siz, bu itaat durumundan çıkabiliyorsunuz. Karmaşık ve zor bir tuş kombinasyonu yok, yani Quantic Dream bunun bir meydan okuma olmasını değil, bir tercih olmasını istemiş. Ama tek tuşla çözülecek kadar da basit değil, çünkü kararınızdan geri dönebilecek mili-saniyelik düşünme payınız var. Bu da güzel bir detay.

Cesaret ve doğruluk

Detroit: Become Human aklınızı başınızdan alacak, video oyun tarihinde en iyi oynanış mekanikleriyle kayda geçecek bir oyun olmayacak muhtemelen. Evet, önceki oyunlarda olduğu gibi sürekli üstüne eklenen, kimi zaman değiştirilen, kimi zaman da doğru olduğu için eskisine dönülen mekanikler var. Ama aynı "yoldan çıkmayı" uyguladığımız gibi, Quantic Dream gerçekten anlatmak istedikleri hikâyede bir yer ediyorsa yeni bir mekaniği uyguluyor. Bu da, "oyun X gibi oldu, en iyisi farklılaştıracak birkaç mekanik koyalım içine" diye yönetilen AAA oyun sektörünün zıttı bir hareket. Bana sorarsanız, Cage'in yaptıklarına her zaman şans vermek gerektiğini düşünen bir editör olarak "tıkamayın oyunun önünü" derim.

Hem böylesine bir çeşitliliğin bize ne zaman zararı oldu ki?



Gözlerini Van kedisinden alan Marcus, insanlığı "androidler de insandır" fikrine alıştırmaya çalışacak.



"Ay yazık" demeden önce dolmuş kuyruğundaki halinizi hatırlayın.



RÜYANIN MÜZİĞİ

Quantic Dream'in üç büyük oyunu da aynı besteciye sahip: Normand Corbeil. Hatta KARA'nın göz dolduran başarısı çoğunlukla görsel kaliteye değil, Valorie Curry'nin ses performansı ve Corbeil'in ufak bestesine atfedilir. Ama ne yazık ki Corbeil 2013'te aramızdan ayrıldı. Onun yokluğunda Detroit'in müzikleri kim tarafından bestelenecek merak ediyorum ama yazıyı hazırlarken net bir sonuca ulaşamadım. Bu deneyimin içinde işitsel uyarıcı da çok önemli olduğundan, sonucu hem merakla, hem de ufak bir endişeyle bekliyorum.



TÜR: DVO · YAPIM: Pearl Abyss · DAĞITIM: Pearl Abyss · PLATFORM: PC · ÇIKIŞ TARİHİ: 2018

BLACK DESERT ONLINE

AÇIK BETA İÇİN GERİ SAYIYORUZ







Bir DVO düşünün ki yapabileceğiniz şeylerin sınırı olmasın. İster boş vaktinizde balık tutun, isterseniz topladığınız suları arıtarak içme suyu elde edin, isterseniz keşif yapın. Tüm bunların ve daha fazlasının bir arada olduğu, Pearl Abyss'in geliştirdiği *Black Desert Online*, 8 Kasım'da kapılarını Türkiye'ye açtı. Hem de Türkçe dil desteğiyle. Dört gün süren kapalı beta süresi boyunca çeşitli etkinliklerle birlikte çok daha zevkli bir hale gelen *Black Desert Online*'ın tadı damağımda kaldı diyebilirim.

Oyun içerisinde altı sınıf bulunuyor. Bunlar: Savaşçı, Sahire, Okçu, Vahşi, Cadı ve Büyücü.

Savaşçı sınıfı kısa kılıç ve kalkan kullanıyor. Bünyesinde barındırdığı kitle kontrol etkileri ve saldırı yetenekleri sayesinde savaşlarda etkin rol oynuyor.

Sahire oyuna yeni başlayanların en çok tercih ettiği sınıf diyebilirim. Bu sınıfın temel silahı kara büyüler ve bu büyüler yerine göre kısa ya da uzun menzilli olarak kullanabiliyor.

Okçu sınıfıysa her DVO'da olduğu gibi burada da kırılgan ve kendini korumak zorunda. Bu nedenle sınıfın sahip olduğu yeteneklerin birçoğu rakipleri kendinden uzaklaştırmaya yönelik. Tabii bu uzaklaştırma eylemi yeteri kadar hasarı da beraberinde getiriyor.

Vahşi sınıfımızın temel özelliği Off & Tank diye adlandırdığımız bir yapıda olması. Kullandığı baltalarla rakiplerine güçlü saldırılar yaparken, üstüne gelen hasarlara da gayet iyi direniyor. Ayrıca sahip olduğu kitle kontrol yetenekleriyle rakiplerine zor anlar yaşatabiliyor.

Cadı ve Büyücü sınıflarıysa dört elementin gücünü kullanarak oldukça yüksek hasarlar verme potansiyeli taşıyor. Özellikle PvP yapmak istiyorsanız mutlaka bu sınıflara şans verin.

Black Desert Online'ın farkı ne?

Black Desert Online'ı diğer DVO'lardan ayıran en büyük özelliklerden birisi şüphesiz ki karakter oluşturma ekranı. Karakter oluşturma ekranında saç telinizden tutun, yüzünüzde bulunan kaslara kadar her noktaya müdahale edebilmeniz mümkün. Hatta internette küçük bir aramayla birçok ünlünün BDO dünyasındaki halini bulabiliyorsunuz.

Oyun içerisindeki detaylara girmeden önce karakter yaratma ekranında bulunan burç olayına değinmek lazım. Burçlar NPC'lerle olan ilişkilerimizi doğrudan etkiliyor. Bir NPC'yle takasa giriyorsunuz diyelim, eğer karakterinizin Pazarlıkçı, Samimi gibi burç özellikleri varsa, ilgili ürünü kolayca alabiliyorsunuz. Hatta Kara Ejder burcunun daha fazla eşya düşürme ihtimali olduğu tartışılıyor. Bu nedenle burç seçerken dikkatli olmanızda yarar var. Gelelim oynanış biçimine. Eğer oyunu oynamadıysanız "ne var canım, 1, 2, 3, 4'e basıp yetenek kullanıyoruz işte" diyebilirsiniz. Lakin burada işler öyle

BLACK DESERT ONLINE

yürümüyor. *Black Desert Online*'ı diğer DVO'lardan ayıran bir diğer özellik işte bu. Kullandığınız yeteneklerin hepsinin birer kombinasyon ürünü olduğunu söylesem ne dersiniz? Yani herhangi bir karakterde bir yetenek kullanmak için Shift + Sol Tuş + Sağ Tuş gibi kombinasyonlar yapmalısınız. 1, 2, 3, 4 tuşları hiç mi yok? Var elbette. Oyun içinde yetenek barı yine mevcut ancak bara öyle her istediğiniz yeteneği koyamıyorsunuz; yapılması zor, uğraş gerektiren yeteneklerinizi ve buff yeteneklerinizi istediğiniz sırayla dizebiliyorsunuz. Oyun zaten ilk başladığınızda ise size bu özellikleri küçük çaplı bir eğitim göreviyle gösteriyor.

Aslında *Black Desert Online* uzun zamandır çoğu DVO severin aradığı bir olayı da beraberinde getirdi. Hangi DVO'da olursa olsun, ilk seviyelerde görevler çok güzel giderken ilerleyen aşamalarda o görev listesi uzar, karışır ve çekilmez bir hale dönüşür. Hatta bu görevleri birçoğumuz yapmayız. *Black Desert Online*'da görevleri yapmak zorunda değilsiniz. Eğer eşyalarınıza artı basmak istiyorsanız (ki bu oyunda en önemli etkenlerden birisi bu) "Mağara" görevine kadar görev yapmanız yeterli.

Dediğim gibi oyun sizi görev yapmaya zorlamıyor. "Peki nasıl seviye atlayacağız?" diyorsanız oyun size iki seçenek sunuyor: Ya görev yaparak seviye atla ya da kesebildiğin kadar yaratık kes, boss kes öyle seviye atla. Bu seçeneklerden tabii ki yaratık keserek seviye atlamak kulağa daha hoş geliyor. Ayrıca küçük bir ipucu verecek olursam; bu sayede görev yaparak kazanacağınız seviye puanlarından çok daha fazla puan elde edebiliyorsunuz.

Seviye atladığımız durumdaysa yetenek hanemize 3 puan geliyor ve bu puanlarla yeni yetenekler açıyor veya mevcut yeteneklerimizi güçlendirebiliyoruz. 53. seviye olana kadar yetenek ağacınızı dilediğiniz kadar sıfırlayıp, verdiğiniz puanları geri alabiliyorsunuz. Bu nedenle yetenekleriniz nelermiş, korkmadan bakabilirsiniz.

Ticaret yapmayı seviyorsanız sizi böyle alalım!

Black Desert Online'ın haritası oldukça geniş ve kapsamlı. Kapalı beta süresinde haritanın sadece bir kısmı açıktı ve ileride çok daha büyük bir alana erişimimiz olacak. Elimizde bu kadar geniş bir harita varken ticaret sistemi olmadan olur mu? Olmaz. Bu yapmış olduğunuz ticaretler sayesinde oyunda çok daha kolay bir şekilde karakterinizi geliştirmeniz mümkün.





Harita üzerinde belirli bölgelerde şehirler bulunuyor. Bu şehirlerin içindeyse kendi halinde yaşayan bir sistem oluşturulmuş durumda. Örnek verecek olursam, bir NPC'yle konuşmaya gittiğinizde size "bu yörede bulunan insanlardan daha fazla şey öğrenmen gerek, benimle konuşmadan önce git olan biteni öğren" tadında bir uyarı dahi gelebiliyor. Bu nedenle belirli seviyeye kadar şehirlerde bulunan NPC'lerle iyi geçinin. Hatta iyi geçindiğiniz bazı NPC'ler size çeşitli sürprizler yapabiliyor. Aynı zamanda bu şehirlere yatırım yapmamız gerekiyor ki ticaret yolumuz açılsın. Peki, yatırımı neyle yapacağız? İşte bu noktada Katkı Puanı devreye giriyor.

Katkı Puanı'nı oyun içerisinde görev yaparak kazanıyoruz. Ne kadar fazla görev yaparsanız o kadar fazla katkı puanı sizi bekliyor. Yaptığımız yatırımların bize ilk getirisi ilgili bölgede bulunan yaratıklardan daha kaliteli eşya düşmesi. Şehre yaptığımız yatırımdan sonraysa sıra geldi şehirleri birbirine bağlamaya. Bu noktada karşımıza haritada sağ ve sol yönleri gösteren, tabelaya benzer şekil çıkıyor. Bu şekil "node" denilen şey aslında. Her node'un kendine ait bir özelliği mevcut. Kimisi üzüm ticareti yapıyor, kimisi balık, kimisiyse ağaç ürünleriyle uğraşıyor. Bu noktayı açmak için yine bu işe uygun bir işçi almanız gerekiyor ve bu bölgeye de yatırım yapmak şart. Her şehir size sadece 1 adet işçi hakkı verirken, şehirlerde bulunan evleri satın aldığınızda ve bu evin türünü konaklama olarak ayarladığınızda işçi sayınızı arttırmanız mümkün. Ayrıca bu evleri depo olarak dahi kullanabiliyorsunuz. Uygun işçiyiyse şehirde bulunan ilgili NPC'den alabiliyorsunuz. Burada da her işçinin kendine ait özellikleri var. Kimisi hızlıyken kimisi şanslı olabiliyor. Ayrıca işçilerinize iyi bakmazsanız o işi bırakıp gidebiliyorlar. Tüm bu işlemlerden sonraysa işçinizi yerleştirdiğinizde bir sonraki bağlayacağınız yeri seçmeniz gerekiyor.

Bilmeniz gerekenler!

Kapalı beta süresi boyunca en çok karşılaştığım soruya da yanıt vermem gerekirse: *Black Desert Online* oynamak istiyorsanız sadece bir kereliğine oyunu satın almanız yeterli. Her ay belirli bir ücret ödemek zorunda değilsiniz. Ayrıca oyun içerisinde pay to win sistemi söz konusu değil. Satılan paketlerin içinde gelen ekstra ürünleri oyun içinde emeğinizle yine satın alabiliyorsunuz.

Black Desert Online kısaca ticaretin, kullanıcı özgürlüğünün ve yaşayan şehirlerin olduğu bir DVO. Gerçekten her DVO oyuncusunun mutlaka bir göz atmasını öneriyorum. Eminim ki seveceğiniz bir nokta kesinlikle bulacaksınız.



Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!

Daha fazla bilgi için:

OGZ ÖZEL DOSYA

Hayallerinizle OYNAYIN!

OYUN YAPMAK İSTEYEN HERKES İÇİN MİNİ BİR REHBER

HAZIRLAYAN TARIK KAPLAN

Hani çok sevdiğiniz bir oyunu bitirdiğinizde koltuğunuzda geriye yaslanıp üzerinizde bıraktığı güzel duyguları sindirmek için kendinize tanıdığınız o kısa an vardır ya… O anın uzunluğu, bitirdiğiniz oyunun aklınızda ne kadar kalacağını belirler hani. İşte o dakikalardan sonra, zihninizin gerilerinde ufacık bir proje yavaş yavaş filiz vermeye başlamış olabilir. "Ben de bu böyle şey... bir şey yapmak istiyorum" gibi bir düşünceyle ortaya çıkar; belki günler, haftalar, aylar, yıllarca da hissedilebilir bir isteğe dönüşmez. Ama bu bir kere olduğunda, artık fikirlerinizi somut bir hale getirebileceğinizi inkâr edemezsiniz. Artık siz de potansiyel bir oyun yapımcısısınızdır.

Eğer o filizin topraktan çıkıp büyümeye hazır olduğunu düşünüyor ama nasıl yetiştirip sağlıklı bir boyuta ulaştıracağınız konusunda emin olamıyorsanız, bakım rehberiniz bu dosya olabilir. Aklınıza takılan her sorunun cevabını bulamayacaksınız elbette ama bunun için her zaman elinizin altında internet var zaten. Burada oyun yapma hevesinizi gerçekliğin zor şartlarını fark ederek rafa kaldırmaktansa, zor yoldan gitmek isteyenler için yapılmış ufak bir yol haritası bulacaksınız yalnızca.

"BİR OYUNDAN PARA KAZANMAMANIN EN İYİ YOLU, İNANMADIĞINIZ BİR ŞEY YAPMAKTIR."
RAMİ İSMAİL



Kodlama öğretmeye, çizim teknikleri anlatmaya, animasyon prensiplerine ya da ses tasarımının derinliklerine girmeyeceğim, ki aramızda kalsın giremem de zaten. Bu rehber sizlere milyon dolarlık bütçeleri ve farklı disiplinlerden yüzlerce çalışanı olan stüdyolarda yapılan oyunların üretim sürecini de anlatmayacak. Tek başınıza veya bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar insanla yapmak istediğiniz projelerin, küçük oyunların, özgünlüğü canlı tutan bağımsız oyun denizinin kayda değer parçalarından birini yaratmak isteyenlere, ilk yolculuklarında umarım ki yardım edecek.

Bilgisayarınızı açın, kalem ve kâğıtlarınızı hazırlayın ve zihninizi odaklayın. Projeniz bugün başlıyor.

BAŞLAMADAN ÖNCE

Aklınızdan taşan onlarca yeni fikir, hikâye, oyun mekaniği var ve başlamak için sabırsızlanıyorsunuz! Ama önce bir yavaşlayıp önünüzde uzanan yola sakince bakmalısınız. Oyun yapmak, her uzun vadeli projede olduğu gibi zor, çileli, ciddi planlama gerektiren ve riskli bir iş. Dürüst olmak gerekirse herkese göre de değil. Buradaki kriter programlama bilginiz, çizim kabiliyetleriniz, tasarım anlayışınız vs. değil. Yalnızca başarılı bir sonuca giden zorlu yolu tamamlayacak kararlılığa sahip olup olmamanız. Elbette bu bahsettiklerim işinizi epey kolaylaştırır ve elbette herkes video oyunu yapmak için gerekli tüm yeteneklere sahip olamaz ama bir noktadan başlamak gerek sonuçta.

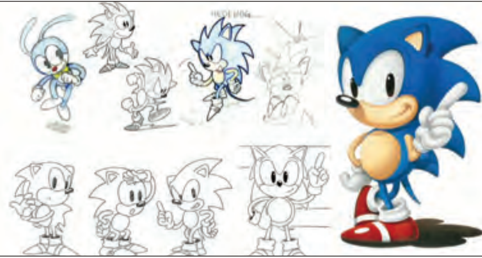
Ne gibi zorluklarla karşılaşacaksınız? İşler bir noktada planladığınız gibi gitmeyecek. Kilit öneme sahip oyun mekaniklerinden biri nedenini anlayamadığınız şekilde istediğiniz gibi çalışmadığı için sizi haftalarca, belki aylarca uğraştıracak ve tüm zamanlamanızı sekteye uğratacak. Atladığınız hayati bir noktayı tam da gerekli olduğu yere gelene kadar fark etmeyeceksiniz ve iş yükünüz bir anda artacak. Farklı disiplinleri bir araya getirirken sorun yaşayacaksınız. Eğlenceli olacağına emin olduğunuz şeylerin aslında o kadar da iyi çalışmadığını fark edecek ve değiştirmek isteyeceksiniz. Ortaya çıkardığınız prototiplerin tamamlanmaktan ne kadar uzak olduğunu fark edeceksiniz. Umutlarınız azalacak. İçine girdikçe, hedefinizin tahmin ettiğinizden uzakta olduğunu göreceksiniz. Aklınıza bile gelmeyecek bug'lar yüzünden keskin kararlar almak zorunda kalacaksınız. Harcadığınız vaktin fazlalığını fark ettiğinizde daha yararlı bir şey yapabilir miydim diye şüpheye düşeceksiniz. Oyun yapmak, sizi hiçbir oyunun yapamadığı kadar zorlayacak.

Bunların bir kısmının çevresinden dolanabilirsiniz, ama hepsinin değil. Sizden önce bu yola çıkmış olan insanların tecrübelerini dinlerseniz, aklı başında insanların kolay kolay bu zorlukların altına girmeyeceğini bilirsiniz. Tüm bu olumsuzluklar sizi defalarca sınayacak ve pes etmeye mutlaka yaklaşacaksınız. Peki bütün bu aksiliklere rağmen nasıl oluyor da insanlar bunu yapmaya devam ediyor? 2015 yılında yapılan bir ankete göre bağımsız oyun geliştiricilerinin iki ana para kaynağı Kickstarter, indiegogo gibi bağış siteleri ve yapımcıların kişisel kaynakları. Indie MEGABOOTH'ta (büyük fuarlarda bağımsız oyunların bir arada sergilendiği, gene bağımsız oyun yapımcıları tarafından kurulan bir stand organizasyonu) oyunları sergilenen geliştiricilerin aylık geliri de ortalamanın %25 kadar üzerinde üstelik. Yani oyun geliştirmek ucuz bir iş de değil. Peki insanlar nasıl fikirlerinin uğraşa değer olduğunu düşünüp de oyun üretmeye devam ediyor?

Ortada sır yok. Eğer oyun yapmak istiyorsanız, yaptığınız işi bütün zorluklarına rağmen sevmek zorundasınız. Hayatınızdan, zamanınızdan, eğlencenizden, cebinizden fedakârlık yapmaya hazır değilseniz, ya projeniz çok küçük çaplı kalacak ya da yarı yolda pes edeceksiniz. Merak etmeyin, bu dosyada cebinize zarar verecek hiçbir şey yok. Belki çay, kahve masraflarıyla elektrik faturası ama onlar zaten geliyor canıııım.

Hâlâ devam etmeye kararlı mısınız? Güzel. O zaman devam edelim.


DEVIL MAY CRY



« HAZIRLIK »

DOĞRU TERCİHLER ZAMAN KAZANDIRIR

Söz konusu video oyunları olduğunda yapabileceklerinizin sınırı çok ama çok gevşektir. Piyasadaki oyun türlerini bir düşünsenize? Klasik platform oyunlarından sanal gerçeklikte yemek pişirmeye, gezegenler arası sessiz uzay yolculukları yapmaktan cehennemde iblis öldürmeye, balık tutma oyunlarından hikâye odaklı yürüme simülasyonlarına… O kadar fazla seçeneğiniz var ki belli bir türe bağlı kalmak zorunda bile değilsiniz. Ama bir işe ilk defa kalkışıyorsanız, genellikle en doğru yol önceden arşınlanmış olanları takip edip temelleri öğrenmektir. İşte bu sebeple ilk projelerinizin magnum opusunuz olmasını beklemeyin, hatta güzel olmasını bile beklemeyin. Ne yapmak istediğinize karar verdikten sonra, o yolda hangi mantarları yiyip hangi kaplumbağaların üzerinden zıplayacağınız da açıklık kazanacak. Eğer işe başlarken sonuç olarak ne elde etmek istediğinizi bilirseniz, yolunuz çok daha aydınlık hale gelir. O yüzden ilk adım, vermeniz gereken kararları öğrenmek.

DOĞRU FİKRİ BULUN

Çocukluğunuza inip video oyunlarına olan sevdanızın nereden geldiğini ortaya çıkarma kısımlarını atlarsak, vermeniz gereken ilk karar *yaptığınız oyunda neyi başarmak istediğiniz* olmalı. Belki bu size garip gelebilir ama tür seçmeden önce bunun üzerine bir düşünün. *Devil May Cry* gibi oyuncuyu saatler boyunca sürecek bir aksiyonun içine sokmak mı istiyorsunuz? Eski bir yapımın size verdiği hisleri yeniden yaratmak için old-school bir oyun mu yaratacaksınız? Belki anlatacak harika bir hikâyeniz var ve bunu olabildiğince interaktif bir şekilde yapacaksınız? *Sonic*'i örnek alıp var olan en hızlı platform oyununu yapmak gibi çılgın hayalleriniz de olabilir. Ya da sonsuz sayıda gelişigüzel yaratılmış gezegeni ziyaret edip topladığınız mineralleri ufacık bir sırt çantasına sıkıştırmaya çalıştığınız koca bir yalan inşa edebilirsiniz. Yapan var çünkü. Seçenekler sınırsız.

Bu zor seçimi yaparken yardımınıza hemen bugüne kadarki oyun tecrübeleriniz koşacak.Riskli bir tahminde bulunayım, tutturdum mu siz söyleyin:



ÇANTANIZDA BULUNSUN

Tek başınıza gitmek tehlikeli! Bunları alın!

- Projenizin boyutuna göre, sizi yarı yolda bırakmayacağına emin olduğunuz bir bilgisayar (Windows başlangıç için en iyi tercihiniz olacaktır).
- Tercihen günlük, mümkün değilse aralığı birkaç günü geçmeyecek şekilde, rahatsız edilmeden projeniz üzerinde çalışabileceğiniz (en az 1 saat) zaman. Sadece boş vakitlerinizde de oyun geliştirebilirsiniz ama belli bir tempo tutturmak hem öğrenme eğrinizi hem de projenin ilerleme hızını yukarı çekecektir.
- En azından okuduğunuzu anlamaya yetecek miktarda İngilizce. Bu belki de listedeki en önemli madde, zira bulacağınız kaynakların neredeyse tamamı İngilizce olacak ve bunun çevresinden dolanmanın bir yolu yok.
- Umutsuzluğa kapıldığınız anlarda içinizi dökebileceğiniz anlayışlı bir eş/dost/arkadaş (hatta belki forum). Şimdi gülün tabii bu öneriye, ama başınıza geldiğince gülmeyeceksiniz söyleyeyim…
- Temel seviyede programlama bilgisi. Başlarken herhangi bir dilde usta olmanıza gerek yok fakat kodların çalışma prensibinden haberdarsanız işlerin ilerleyişini çok daha rahat kavrarsınız. Bu konuda hiçbir fikriniz yoksa da üzülmeyin, zaten zamanla öğrenmek zorundasınız.
- Tercihe göre bol miktarda çay ya da kahve.



Nier: Automata farklı türlerin bir arada kullanımının şahane bir örneği.

Oyun yapmayı istemenizde etkili olan özel bir oyun kesinlikle vardır. Belki benim gibi ilk gördüğünüzde hiçbir şey anlamayıp sonra âşık olduğunuz bir RYO, belki hâlâ bilgisayarınızda yüklü eski bir strateji oyunu, fark etmez. Oyun yapma hevesini size aşılayan yapım(lar) her neyse(ler), aynı türde, benzer mekanikler ya da karakterler içeren ya da boş verseniz, tamamen aynı evrende geçen bir ürün yapma hayaliyle dolu olabilirsiniz. Bunu yapmayın da demeyeceğim, yapın! Hatta ilk yaptığınız şey bir oyunun mekaniklerini kopyalayıp nasıl çalıştığını öğrenmek olsun! Ama bir oyun yapmak istediğinizde bakmanız gereken noktalar o yapımı sizin için gerçekten özel kılan noktalar olmalı, ilk etapta gördüğünüz türü, büyüklüğü, grafikleri değil. *Castlevania*'yı atmosferinden dolayı seviyorsanız aynı etkiyi yaratmak için şatolar ve vampirler koymak zorunda değilsiniz mesela. Günler boyunca oynayıp sıkılmadığınız bir oyun istiyorsanız bunu başaran diğer yapımlara bakıp, onları vazgeçilmez kılanın hangi oyun mekanikleri olduğunu düşünmeniz gerek. Kendi fikirlerinizin bir oyuna ne derece başarılı entegre olacağını da test edeceksiniz ileride ama ona daha var. Şimdilik önemli olan şey, oyuncuya vermek istediğiniz hislerin ne olduğuna karar verebilmeniz. Eğer bunu yaparsanız yapım süreci boyunca almanız gereken zorlu kararların hepsinde hangi yöne gideceğinize dair elinizde bir ipucu olacak.

Yakında kısa filmi çekilecek olan *Papers, Please*'in tek kişi tarafından yapıldığını biliyor muydunuz? Lucas Pope'un 8. oyunu bu ve gerçekten başarılı olan ilk projesiydi ki, kendisi daha önce Naughty Dog'da, *Uncharted* serileri üzerine çalışmış bir oyun yapımcısı olarak gerçekten tecrübeli bir yapımcı. Peki *Papers, Please*'in fikri nereden geliyor dersiniz? Japonya'ya yaptığı seyahatlerde, pasaportuna tekrar ve tekrar ve tekrar bakan gümrük görevlilerini beklerken ne kadar gergin olduğunu fark etmiş ve bunun iyi bir oyun mekaniği olabileceğini düşünmüş. Fikir çok bariz değil mi? Üzerini nasıl süsleyeceğiniz sizin yaratıcılığınız fakat *Papers, Please*'in temeli işte buraya dayanıyor. Fikriniz de tam bu yüzden önemli, etrafına nasıl bir kılıf geçireceğinizi düşünebilirsiniz ama temelinizi sağlam seçerseniz her zaman dönecek bir merkeziniz olacaktır.

OYUNUNUZU PLANLAMAYA BAŞLADIĞINIZDA HEMEN HER TERCİHİNİZİN BİR DİĞERİYLE SIKI BAĞLARI OLDUĞUNU GÖRECEKSİNİZ. DOLAYISIYLA VERDİĞİNİZ KARARLAR KONUSUNDA ESNEK OLUN, TEMELDE YATAN FİKRE UYGUNLUĞUNU BOZMADIĞINIZ SÜRECE DEĞİŞİMDEN KORKMAYIN.



"BÖLÜM TASARIMININ ALTIN KURALI, İLK BÖLÜMÜNÜZÜ EN SON BİTİRMEKTİR."
JOHN ROMERO (DOOM)

DOĞRU TÜRÜ SEÇMEK

Ortak bir atadan gelip yapı ve görev benzerliği olan ve birlikte yeni canlılar meydana getirebilen canlılara tür denir. Bu tanım bir 9. sınıf biyoloji kitabından olup video oyunlarıyla uzaktan yakından alakası yok, fakat temel prensiplerini burada da kullanabiliriz. Zira biyolojinin aksine, video oyunları söz konusu olduğunda farklı türler bir araya gelip doğurgan bireyler de yaratabilir. Tıpkı bir aksiyon-RYO olan *Nier: Automata*'nın en eğlenceli bölümlerinden bazılarının top down shooter olması ya da *Blood Bowl*'un sporla aksiyonu Amerikan futbolundan rahatlıkla alınabilecek bir ilhamla harmanlaması gibi.

Başarısızca söylemeye çalıştığım şey şu ki, sahip olduğunuz fikri belirli kalıplar içerisinde anlatmak zorunda değilsiniz. Henüz başlardayken yaratıcılığınızı kısıtlamanıza sebep olur bu, önüne renkli boyalarla boş bir kâğıt koyduğunuz çocuğa sadece daire çizebileceğini söylemek gibi. Gerçek zamanlı bir strateji olan *Warcraft*'ın anlattığı hikâyeyi kaç RYO'da bulabiliyorsunuz? Türlerin ağırlığı nereye verdiği üç aşağı beş yukarı bellidir ama bunlar taşa kazınmış kurallar değil. Eğer vermek istediğiniz hikâyeyi defalarca oynanabilecek mekaniklerle birleştirmek istiyorsanız point n' click yerine sıra tabanlı strateji yapmamak için hiçbir nedeniniz yok. Özgür olun. Vahşi olun. Zaten nelerin birlikte çalışıp çalışmayacağını ancak deneyerek öğrenebilirsiniz ve teknik kısıtlamalar işin içine girdiğinde pek çok şeyden vazgeçmek durumunda kalacaksınız. Başkalarının güvenli tayin ettiği yolda gitmektense deneyler yaparak işin mantığını kavrama-

ya çalışın ilk önce. Düşüncelerinizi olabildiğince geniş tutmanız gereken en önemli aşama bu.

Ha tabii ilk defa böyle bir işe kalkıştığınız için şunu da söyleyeyim: Yaptığınız ilk şeylerin mükemmel olmasını beklemeyin. İlk projeleriniz deneme ve yanılmayla öğrenmenizi sağlayacak, farklı mekaniklere aşina olacak, türlerin temel özelliklerini kavrayacaksınız.

OYUN TÜRLERİ NEDİR VE NASIL BESLENİR

Başlangıç için uygun oyun türleri genellikle platform, point n' click macera ya da yazı tabanlı türler olarak görülür. Bunların ortak yanı basit mekanikler üzerine kurulu olmalarından ötürü mantıklarını kavramanın da daha kolay olması tabii ki. RYO, strateji ya da sandbox oyunlar yapmayı hayal ediyor olabilirsiniz ama bunların kodlarını yazmak çoğu zaman başlangıç aşamasından fazla bilgi ve tecrübe gerektirir. Bu yüzden ilk denemelerinizi olabildiğince basit tutmakta fayda var. Bu konuda sevgili Sinan Akkol'un önerisini paylaşayım:

"Yapacağınız ilk oyunlar türlerinin ilk örnekleri olsun. Pac-Man, Pong, Asteroids, Tetris gibi oyunları kopyalayarak türlerinin ardındaki en temel mekaniklerin mantığını kavrarsınız."



VAR OLAN BİR OYUNUN KODLARINI ADIM ADIM TAKİP EDEREK YENİDEN YAZMAK, ARDINDA YATAN MANTIĞI ANLAMAYA ÇOK YARDIMCI OLACAKTIR.

HANGİ ARAÇ, HANGİ AMAÇ?

Sonradan değiştirme şansınız olan bir tercih yapacağız şimdi: Oyununuzu hangi platform için yapacaksınız? Günümüzde web tabanlı oyunlar mobile, PC'ye ve hatta nadir durumlarda konsollara bile uyarlanabilirken, eskiden grafikleri ağzımızın suyunu akıtan klasikleri akıllı telefonlarımızda da oynayabiliyoruz. Bu yüzden entegrasyon sonradan da düşünülebilir ama ilk etapta hedef kitlenizi belirlemek açısından bir karara varmanız iyi olur. Platform ve türü bir arada düşünerek yapacağınız kısa bir araştırma, yapmak istediğiniz oyunu alma potansiyeli olan kitleyi daha iyi anlamanıza yardımcı olacaktır. Örneğin PC için gerçek zamanlı bir strateji oyunu yapmak ve mobil cihazlara bulmaca oyunu yapmak farklı eforlar sarf etmenizi gerektirir ve beklentiler çok daha farklıdır. Mobil oyunlar bu dosyanın biraz kapsamı dışında kalsa da genel prensipler aynen geçerli.

Platformu belirlediğinizde işin asıl kısmında kullanacağınız araçları da belli bir sayıya indirmiş olacaksınız ki bu seçim kolaylığı demek. Hangi oyun motoru, hangi amaçlar için daha iyi, hangisini öğrenmesi daha kolay, yapmak istediğiniz türe ve oyununuzun özelliklerine göre hangisi size en uygun diye merak ediyorsanız sizi sayfadaki kutuya alayım. Yerim fazla olmadığından detaylı bir anlatım yapamadım fakat bu konuyla ilgili daha detaylı bilgiye ulaşmak isterseniz dosyanın sonundaki kaynaklar bölümünden ilgile linklere bakabilir ya da Oyungezer'in Nisan 2015 sayısında **Eren Okka**'nın benden çok daha teknik ve detaylı şekilde yazdığı oyun motorları dosyasına göz atabilirsiniz.

CHIBI ADAMLARDAN DERİ GÖZENEKLERİNE...

Grafik tarzı oyununuzu gören birinin dikkatini çekecek ilk şey olduğundan çoğunlukla en önemli etkenlerden kabul edilir. Ya da öyle tahmin edilir demeliyim. Ama değil. Gerçekten. İyi bir hikâye tabanlı oyun tıpkı iyi bir kitap gibi sizi alıp götürebilir örneğin. Ayrıca grafiklerde gerçekçilik ulaşılması ciddi uğraş ve kaynak isteyen bir iş ve elimizdeki gibi daha küçük çaplı projelerde aranması pek mantıklı değil. Baş karakterinizin kazağındaki yüne uygun doku bulmakla uğraşana kadar iki yeni mekanik eklersiniz oyuna, daha kârlı.

Gerçekçi ayakkabı bağcıkları oyununuzu güzelleştirmenin tek yolu da değil zaten. Sanat stilini oyunun konusuna ve atmosferine uygun tuttuğunuz ve bütünü bozmadığınız sürece grafikler sandığınız kadar büyük bir yer tutmaz oyunlarda. Özellikle göze batan bir yanı yoksa, iyi olmayan görseller bile mekanikleri iyi bir oyunda kısa sürede göz ardı edilecektir zaten. Güzel görünen ama çabuk sıkan bir oyun yapmaktansa, ortalama görünen ama saatlerce başında tutan bir oyunun yapımcısı olmak her zaman daha iyi (tabii bu konularda takıntılı değilseniz). *Don't Starve*'ın grafik tarzına bakın örneğin. Aslında gayet sade çizimler ama kendine has bir tarzı var ve bu çekici geliyor. Elinize (ya da tasarımcının eline) güvenin yeter.

OYUN MOTORLARI

Kullanabileceğiniz oyun motoru sayısı epey çok olsa da, başlangıç için uygun olduğunu düşündüklerimi sıralıyorum:

GAMEMAKER STUDIO 2
2 boyutlu oyunlar yapmak için kullanabileceğiniz epey basit bir arayüze sahip, öğrenmesi çok da zor olmayan kendi programlama diline sahip ve gayet yararlı bir eğitim serisi olan program. Steam üzerinden indirip kullanılabiliyor. Bir defa satın almayı gerektiriyor, oyunlar için ekstra telif ödemiyorsunuz. Şu an 139 TL'lik ücreti var.

Örnek Oyunlar: Undertale, Hotline Miami, Cook Serve Delicious, Hyper Light Drifter, Wuppo

UNITY
En çok tercih edilen oyun motorlarından. Öğrenmesi nispeten kolay, internette en fazla eğitim videosu ve makale bulabileceğiniz motor. Mobil oyunlar için de oldukça uygun olup epey geniş bir tür skalasına sahip olduğundan hemen her tür için kullanılabilir. Oyunlarınızdan 100 bin dolar kâr elde etmediğiniz sürece ücretsiz. Asset store'u muhtemelen en büyük oyun motoru.

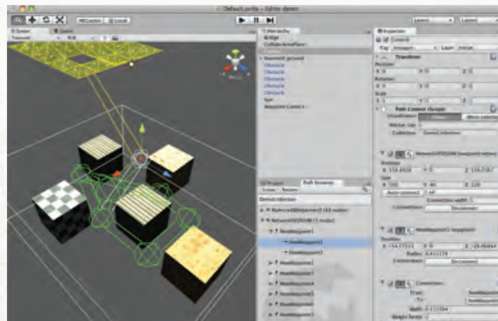
Örnek Oyunlar: Firewatch, Cuphead, Kerbal Space Program, Cities Skylines, Ori and the Blind Forest

UNREAL ENGINE 4
Unity gibi çok geniş bir tür skalası bulunan, görsel açıdan muhteşem oyunlar yapmak için en uygun motor (Cryengine'le birlikte) 50 bin dolar kâr edene kadar ücretsiz olmakla birlikte kendi asset store'u ve eğitim serileri epey yararlı. Blueprint sistemiyle kodlamaya alternatif bir sistemi de var.

Örnek Oyunlar: Hellblade: Senua's Sacrifice, Paragon, Batman: Arkham Knight, Abzû



COOK SERVE DELICIOUS



Unity'nin en büyük avantajlarından biri de internette müthiş bir eğitim videosu bolluğuna sahip olması.

KAÇ BOYUTLU?

3 boyutla ilgili yaygın bir yanılgı daha çok uğraş gerektirdiğidir. Aslında herhangi bir objenin modelini bir kez yaptığınızda elinizde her açıdan gösterebilecek bir obje bulundurmuş olursunuz ve üzerinde değişiklik yapmanız da çizimlere oranla nispeten kolaydır. Her bir ayrıntıyı tek tek model üzerinde yapmak yerine dokularla çözebilir, örneğin bir binanın çatısını modele hiç dokunmadan istediğiniz kadar farklı renk ve desende kiremitle kaplayabilirsiniz. Modüler modelleme üzerine biraz araştırma yaparak 3 boyutlu modellerden en iyi verimi nasıl alacağınızı öğrenebilirsiniz. Ama tüm bu avantajlarına karşın, 3 boyutlu modeller her zaman en iyi seçenek değil.

Bunun en önemli sebeplerinden birisi görsellere kişilik katmanın zorluğu... 2 boyutlu oyunlarda hemen her bir obje el çizimi olup üzerine bolca özen gösterildiğinden elde edeceğiniz toplam, çizerin sanat tarzına sahip olacaktır. Bu piksel art için de geçerli. Genellikle yetenekten çok sabır isteyen piksel art üzerinden gitmek isterseniz (Erim'e selam olsun) animasyon aşamasında daha fazla vakit harcamanız gerek zira nesneleri her açı için yeniden çizmeniz gerekecek. Buna karşın piksellerde verebileceğiniz ayrıntı oranı belli olduğundan, hem oyuncunun görsellere karşı tahammülü daha yüksek olacak, hem de oyuna kendi tarzını daha kolay vereceksiniz. Sprite'ları (2 boyutlu oyunlarda ekranda gördüğünüz her bir obje sprite'tır) düzenlemek de gayet kolaydır ve 3 boyutun aksine oyuncunun gözü yüksek kare hızı yenilenmesi aramaz, bu da animasyon için daha az keyframe yapmanız gerektiği anlamına gelir. İş yükünü de bu şekilde azaltmış olursunuz.

Tabii iki seçeneğin arasında kalan 2,5 boyut dediğimiz türler de olduğu gibi bunların kendi içinde de pek çok ayrımı var (cell-shaded, low-poly gibi kavramları duyma ihtimaliniz yüksek) ama bunların her birine detaylıca bakacak yerimiz yok maalesef. Konuyla ilgili daha detaylı bilgi için sizleri dosyanın sonunda yer alan kaynaklar bölümüne yönlendireyim ben iyisi mi. Unutmadan, 2 boyutu seçerseniz tasarıma girişmeden önce oyununuza uygun bir kamera açısı seçmeyi sakın unutmayın. İzometrik bir oyunla top-down için aynı açıdan karakter çizmek istemezsiniz.



Senua'nın modellendiği Melina Juergens, Ninja Theory'de video editörü olarak çalışan, daha önce oyunculuk deneyimi olmayan biri.

« PLANLAMA »

Evet, evet biliyorum. Hâlâ oturup da bir satır kod yazmaya geçemedik. E geçemediysek bir sebebi var arkadaşım! İnsanlar oyun yapmaya hevesleninсe hemen bilgisayara oturup kod yazmaya, karakterleri oradan oraya koşturmaya başlayacaklarını sanıyorlar. Keşke öyle olsa! Tercihlerinizi yaptınız, başlamaya hazırsınız ama girişmek üzere olduğunuz işle ilgili büyük bir hevesiniz, ne yapmak istediğinizle ilgili bölük pörçük fikirleriniz ve sarsılmaz azminiz sizi ne kadar ileriye taşıyabilir? Sonuna kadar mı diyorsunuz? O zaman bu bölümü atlayın, projeyi yarı yolda içinden çıkılmaz, sonu görünmez bir labirent halindeyken terk edince yeniden gelip okursunuz.

Planlama belki de oyun yapmanın en önemli evresidir. Elbette bazı insanlar akıllarındaki fikri anında uygulamaya koyup yoldayken gerekli gördüğü takdirde yeni şeyler eklemeyi sever ve siz de bunlardan olabilirsiniz, fakat gene de bir yol planı yapmadan harekete geçmemelisiniz. Peki neleri yazmak gerek? Her şeyi.

ÇİZELGE OLUŞTURMAK

Yıldızlar arası seyahatin ilk kuralı burada da geçerli: Paniğe kapılmayın. Çizelge dediysem de dershanelerin çalışma planları gibi toplama kampı çizelgelerinden bahsetmiyorum. İşinizi çok kolaylaştıracak bir tablo oluşturacağız ilk etapta. Tek kişilik dev bir kadro olarak oyununuzun senaryo yazarlığından animasyonlarına, programlamasından ara yüz tasarımına kadar her şeyle (ya da çoğu şeyle) ilgileneceğiniz için bunları hangi sırayla yapmak istediğinize karar vermeniz gerek. Aslında bu süreç kendi kendini oluşturacak ama deneme yanılma plansız yapılırsa hiçbir amaca hizmet etmez. Bu planlarla oyun yapımında Game Development Document, yani oyun yapım dokümanı deniyor ve internette örnekleri bolca mevcut olmakla birlikte geneli epey fazla ayrıntı barındırıyor. GDD'ler büyük ekipler halinde çalışılan oyunlar için hayati öneme sahip. Biz de tek kişilik projemizde bunun sadeleştirilmiş bir halini kullanacağız. Yazmak isteyeceğiniz maddeleri şöyle özetleyebilirim:

- Yapmanız gereken işleri sıralayın (Tasarım, grafikler, kodlama, animasyon, ses, ara yüz, gerekliyse senaryo vs.)
- Yapılacak işleri alt kategorilere ayırın (örneğin tasarım aşamasını ana karakter tasarımı, düşman tasarımları, arayüz tasarımı gibi alt parçalara bölün). Bu parçalar sayesinde daha organik bir plan kurabilir, evreleri bir arada yürütebilirsiniz.
- Ekiple çalışıyorsanız iş bölümü yaparak kimlerin nelerle ilgileneceğini kararlaştırın.
- Önceliklerinizi belirleyin. Örneğin grafiklerin tamamını bitirip de kodlamaya geçmeye çalışmayın, başlangıçta ihtiyacınız olacak kısımlara öncelik verip parçaları bir araya getirmeye başlayın ki siz hazırlık yaparken projeniz uzun süre olduğu yerde kalmasın.
- Düzenli çalışabilecek konumdaysanız günde (ya da haftada, ayda, fark etmez) ne kadar vaktinizi ayırabileceğinizi ortalama olarak hesaplayın ve her bir bölüme ne kadar vakit ayırabileceğiniz düşünün.
- Bütçe planı yapın. Eğer bir hobi olarak bu işe girişecekseniz bunu çok önemsemeyeceksiniz ama kişisel vaktinizin dışına da taşacaksa, bu kalkışmanızın sizden neler koparacağını daha iyi anlamalısınız ki, tutkuyla başladığınız bu iş ileride yüke dönüşmesin.

YAPTIĞINIZ PLANLARI TAŞA YAZMAYIN, ZAMAN İÇİNDE DEĞİŞİME UĞRAYABİLİR VE ESNEYEBİLİRLER Kİ BÜYÜK İHTİMALLE DE ESNEYECEKLER. BELLİ ARALIKLARLA GERİ DÖNÜP PLANINIZIN NE KADAR İSABETLİ İLERLEDİĞİNE BAKARAK DEĞİŞİKLİKLER YAPABİLİRSİNİZ.

FİKİRLERİNİZİ SOMUTLAŞTIRIN

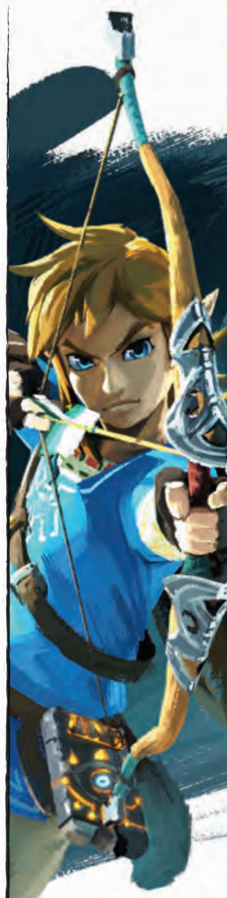
Hafızanız ne kadar güçlü olursa olsun, aklınıza gelen güzel bir fikri hemen o anda mümkün olduğunca ayrıntılı şekilde not edin. "Aman, sonra kovalarım" derseniz o fikir kaçıp gider biliyorsunuz. Aklınızda güzel bir düşman tasarımı mı var? Çizgilerinize güvenmeseniz bile bir kâğıda çiziktirin. Mümkünse tüm fikirleriniz (ve varsa skeçleriniz) bir arada dursun ki, ihtiyacınız olduğunda aradığınız şeyi rahatça bulabilin. Başkası için hiçbir şey ifade etmeyecek birkaç çizgi bile onları yaparken ne düşündüğünüzü size hatırlatabilir. Aynı şekilde bilgisayarda ya da telefonunuzda da notlar alın. Fikirleriniz özgür kuşlardır, onları yakalayıp kafese tıkın ve arada bir dönüp ne durumda olduklarına bakmayı ve beslemeyi de ihmal etmeyin ki ölmesinler. Vakti gelince ister salar, ister yersiniz.

Özellikle karakter ve dünya yaratacaksanız tek seferde oturup her şeyi yazmaya çalışmayın. Bu yalnızca oyunlar için de değil, genel yazım için önemli bir kural: Fikirlerinizin olgunlaşmasına izin verin ve ortaya çıktıkları anda mükemmel olmalarını beklemeyin. Her zaman geri dönüp bir şeyler değiştirebilirsiniz. Odanıza girenlerin neyin peşinde olduğunuzu merak etmelerini istiyorsanız yapışkanlı kâğıtlara yazılmış fikirleri bir dedektifin mantar panosu gibi birbirine bağlayarak bile olay örgüleri çıkarabilirsiniz. Nasıl rahatsanız! Hikâye oluşturmakla ilgili güncel bir örneği tamamen karakter odaklı bir yapım olan *Hellblade: Senua's Sacrifice*'ın yapım aşamasında, Senua'nın hikâyesinin yazımında görebiliyoruz örneğin (bkz. Kaynaklar). Son olarak, fikirlerinizi tartışmaktan çekinmeyin. Fikirlerine güvendiğiniz kişilerle tartışın, aklınızdakileri anlatın ve eleştirilere açık olun ki, kendi fikrine saplanıp kalanlardan olmayın. Şüphesiz ki onlar en başarısız oyun yapımcılarıdır.

DEADLINE İNSANIN KAMÇISIDIR

Hemen hemen tüm uzun soluklu projelerde insanın rehavete kapılma olasılığı vardır. Özellikle de bu uzun soluklu proje içerisinde birden fazla disiplini kapsıyorsa: Tıpkı bizim yapmaya çalıştığımız şey gibi! Ekip işlerinde deadline, yani teslim tarihlerinin önemi zaten çok büyük, onu tartışmaya bile gerek yok. Ama bazen tek kişilik projelerde daha bile önemli olabiliyorlar. Kendinize ufak yol taşları koyup bunlara zamanında ulaşarak hem projenizi istediğiniz zamanda yetiştirebilir, hem de kendinizi daha yakındaki hedeflere odaklayarak uzun vadede zihin yorgunluğundan korunabilirsiniz. Teslim tarihleri… En yakın bayiden ısrarla isteyiniz.

Deadline'ların (İngilizce kelime kullandığım için kusura bakmayın ama bitiş/teslim tarihi tam uymuyor anlamına) bir diğer yararı ilerlediğinizi hissettirmesi, ki psikolojik olarak sizi rahatlatabilecek her şeye kollarınızı açık tutmalısınız bu yolculukta. Oyunun ortalarında çıkacak bir boss'un saldırısını düşünürken birdenbire devam etmek istemediğinizi düşünürken bulabilirsiniz kendinizi mesela. Bu durumlarda pes etmemek için motivasyonu yüksek tutmak şart. Evet, giderek zorunlu olduğunuz için yaptığınız bir işten bahsediyor gibi konuşmaya başlıyorum. Yeterince uzarsa her proje zorunluluk hissi yaratıyor çünkü. Eğlenceyi kaybetmeyin.



"HİSSEDİLEBİLİR OLAN ŞEY TECRÜBE OLMALIDIR. YAPMAK İÇİN UĞRAŞTIĞIM ŞEY OYUNU OYNAYAN KİŞİYİ YÖNETMEN YAPMAK."

SHIGERU MIYAMOTO (THE LEGEND OF ZELDA)

BÖLÜM TASARIMLARI

Bu aşamada aslında planlamayı geçip oyunu yapmaya da başlamış oluyoruz. Bölümlerin nasıl olacağına karar vermek attığımız ilk somut adım da sayılabilir hatta, öyle ki bundan önceki her şeyi atlayıp buradan başlamak bile isteyebilirsiniz oyun yapmaya. O zaman bu kadar sayfa niye yazdın derseniz, bölümleri tasarlarken daha önce ele aldığım her şeyi zaten yapmak zorunda olduğunuzu fark edip eninde sonunda oraya dönersiniz de ondan. Ama biz zaten ne yapmak istediğimize ve yol planımıza karar verdik, o yüzden elimizdeki konuyla ilgilenelim. Adım 1: Ana fikre geri dönün. Oyuncuya ne vermek istiyorsunuz?

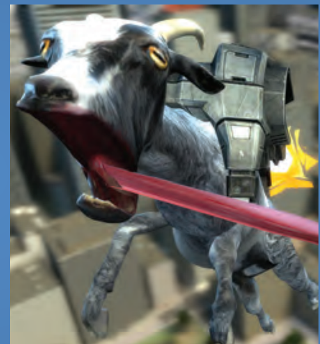
İşte bölüm tasarlarken ihtiyacınız olan her şeyi buradan yola çıkarak bulacaksınız. Zihin açan bulmacalarla dolu bir macera oyunu mu yapmak istiyorsunuz? O halde bölümlerinizin şemasını çıkartırken oyuncuyu nasıl cevabını hemen bulamayacağı bulmacalarla zorlayabileceğinizi düşünecek ve çizgisellikten kaçınacaksınız zaten. Odağın hikâyede olmasını mı istiyorsunuz? O halde belki birkaç yan yol ve toplanabilir eşyanın dışında bölümleri çizgisel tutmak ve oyuncuya gitmesi gereken yönü olabildiğince açık şekilde sunmak isteyeceksiniz. Gizemlerle dolu bir dünyanız var ama her şeyi monoton bir şekilde anlatmak istemiyor musunuz? Oyuncunun yoluna dünyanın hikâyesini anlatabilecek sahneler çıkartacaksınız o halde, hatta belki de en büyük savaşlar en dramatik olayların yaşandığı yerde geçecek ki oyuncu kendini o dünyanın daha çok içinde hissetsin.

Bölüm tasarımı aynı zamanda oyunların vezir mi yoksa rezil mi olacağının da az çok belli olduğu tasarım kararlarını kapsar. *Dark Souls*'un her biri kendi içinde bir labirent gibi olan bölüm tasarımlarını düşünün. Atmosferine tamamen uyan bir kapalı kalmışlık hissi yaratırken dünyasını ve oyuncunun kendini sürekli yeniden ölebilecek gibi hissetmesini de destekliyor bu bölümler. Ya da *Super Mario Odyssey*'in onlarca yıllık bir markayı yaratıcı bölüm tasarımlarıyla hâlâ nasıl taze tuttuğuna bakın. Yapmaya çalıştığınız oyun türünün iyi örneklerine göz atmak bu aşamada hayati önem taşıyor. Kötü tasarımları da görüp başarısız olma sebeplerini düşünmek, başkalarının yaptığı hatalardan kaçınmanıza yardım edecektir bu örneklerde.

Bölüm fikirlerinizin şekillenmesi bu aşamada tamamlanmamalı. Oyuna ekleyeceğiniz yeni bir mekanik, sonradan aklınıza gelen bir tasarım, görüp çok beğendiğiniz bir fikir bölümlerinizi değiştirmenize sebep olacak, özellikle de bir kez oynanabilir hale geldiğinde ilk düşüncelerinizdeki eksikleri uygulamalı olarak görecek ve geliştireceksiniz. Bu yüzden bu aşamayı ilk taslak gibi düşünün ve önceliği fikre verin. Gerisi zamanla yerine oturacak.

KALABALIKTAN SIYRILMAK

Gerçekçi olalım, piyasada şu an talepten fazla oyun var. Ama bunların büyük bir kesimi aslında var olan yapımların, üzerlerine gerçek bir değer eklemeyen kopyaları. Oyununuzun bu kategoriye düşmesi de çok muhtemel; öncelikle ilk kez yaptığınız için var olan örneklere bolca bakacak, belki belli mekanikleri kopyalayacak, fikirlerinizi gerçek bir rahatlıkla ifade etmekten ister istemez çekinecek ve güvenli limanlara yakın sularda yüzmek isteyeceksiniz. Fakat güvenli oynamak ancak tecrübe kazanırken iyidir. İlk projelerinizin başarılı olma şansı istatistiksel olarak pek de yüksek değil ama ilerledikçe iki tercih arasında kalırsınız: Hedefini küçük tut ve tecrübe kazan ya da hedefini büyük tut ve risk al. Eğer ikinciyi seçecekseniz, yapımınızı nasıl öne çıkarmak istediğiniz üzerine fazla mesai yapın. Oyunu tasarlarken de bu farklılığa vurgu yapacak kararlar almaktan çekinmeyin, ne kadar uçuk görünürse görünsün. Kafayı yemiş bir keçiyle önünüze gelen her şeyi havaya uçurduğunuz Goat Simulator'ın tutmasının iki sebebi var: Biri oyuncuların belli bir eşiğin üzerindeki saçmalıklara karşı asla kapatamadıkları zaaf; diğeriyse böyle bir şeyi başka hiçbir medyada göremeyecek oluşunuz.



"İMKÂNSIZ DENEN ŞEYLERİN %90'INI YAPMAK ASLINDA MÜMKÜN. KALAN %10 DA TEKNOLOJİ GELİŞTİKÇE MÜMKÜN OLACAK."
HIDEO KOJIMA (MGS)



« BAŞLANGIÇ »

Bu aşamada başlangıçlık bir durum kalmadı artık, farkındayım ama buraya kadar geldiyseniz ilk kez kodların neşeli dünyasına da adım atmaya hazırsınız demektir. Şimdi bütün bu hazırlıkların işe yarayıp yaramayacağını öğrenme vakti.

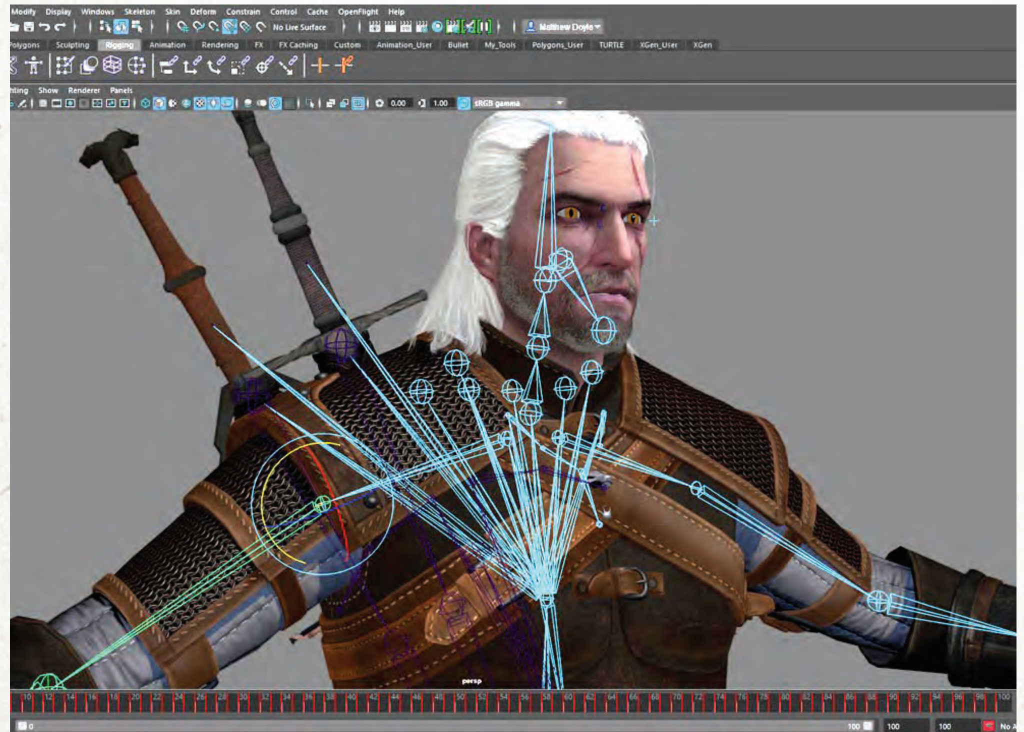
İLK ADIMLAR

Şimdi "teşekkürler kaptan çokbilmiş" diyeceksiniz ama, ilk adım çalışmayı seçtiğiniz programın temellerini öğrenmek olacak. Temellerini diyorum, çünkü ilk kez bir oyun yapmaya çalışmak daha önce de dediğim gibi devasa bir deneme yanılma döngüsü içine girmek demek. Bu aşamada gaza gelip sıfırdan programlama öğrenmek gibi dikkat dağıtıcı uğraşlara girişmek yerine, daha önce yazılmış olan parçaları işe yarar bir bütün halinde bir araya getirerek kolaj yapma mantığını seçebilirsiniz. Ya da Unreal Engine'in Blueprint sistemi gibi daha az kod bilgisi gerektiren farklı yollara da girebilirsiniz. Oyun programlama başlı başına zor, uğraştırıcı bir iş, ayrıca ciddi matematik bilgisi de gerektiriyor. Ayrıntılara saplanıp kalmamak için her şeye en basitinden başlayacağız.

Zincirleme bir reaksiyonun başındasınız. Buradan sonra kendinize bir başlangıç noktası seçeceksiniz, araştırma yapacaksınız veya hazır kodları, taslakları kullanarak işinize yarayacak bir kod parçası oluşturmak için yapbozun parçalarını birleştirmeye başlayacaksınız. Bu aşama zevkli olduğu kadar sinir bozucu da olacak, hakkında pek fikir sahibi olmadığınız bir dünyaya adım atmak kolay iş değil ama kesinlikle heyecan verici. Tadını çıkartın çünkü ilk mekaniklerinizi çalışır hale getirince duyacağınız heyecan aynı şeyi bininci kez yapmaya çalışırken çok hissedilmiyor.

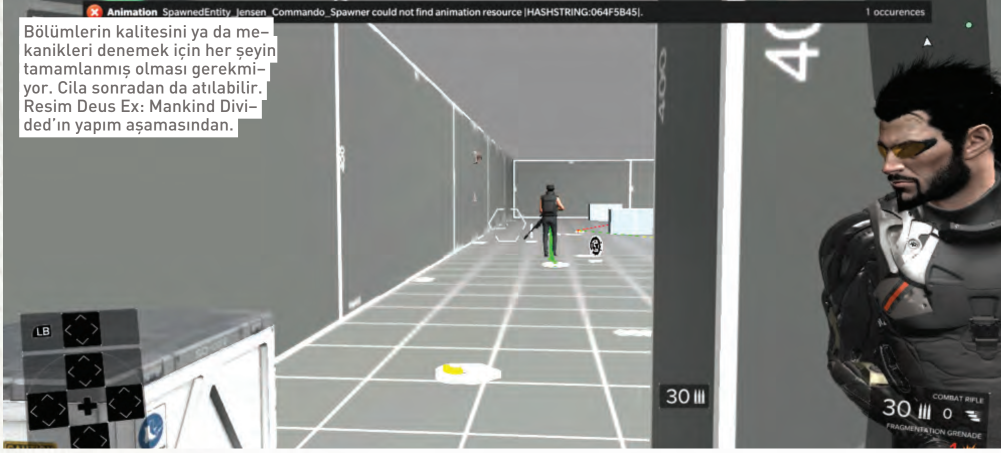
Başlangıç noktanızı nereden seçeceğiniz size kalmış ama ilk önce en temel mekaniklerden başlamak iyi bir fikir. Karakterinize yön vermek mesela, koşmak, zıplamak, yuvarlanmak… Zıplamayı kodlarken aşağı inmek için yerçekimine ihtiyacınız olduğunu da fark edeceksiniz ve hoop, fizik kanunlarına geçtik. Ateş etmek mi istiyorsunuz? O zaman çarpışma kutularını (collision box) öğrenmenin vakti geldi. Can barınız nerede görünecek? Arayüz yapma 101'e hoş geldiniz. İşte bu zincirleme reaksiyon sürekli yeni ihtiyaçlarla yolunuzu bir süre belirleyerek kendiliğinden bir patika açıyor size izlemeniz için. Yapmak istediğiniz oyunun türü, yapısı, kapsamı vb. ciddi değişkenlik gösterebileceği için bu konularda tek tek ayrıntı vermem mümkün değil, zaten verimli de olmaz. Genel olarak işinizi kolaylaştıracak birkaç madde şu şekilde olabilir:

- Her şeyi bir arada ve düzenli şekilde adlandırarak klasörleyin. Kullandığınız her bir resim, ses dosyası, 3d model vs. bir arada, kendilerine has klasörlerde, ne oldukları rahatça anlaşılabilecek şekilde adlandırılmış olarak bulunsun. Aynı düzeni kullandığınız programın içinde ve kod satırlarında da korumaya çalışın. Dağınıklık oyununuz büyüdükçe ciddi biçimde başınızı ağrıtır.
- Kopyaladığınız oyun kodlarını mantığını kavramaya çalışarak yeniden yazın. Eğer bir şeylerin yanlış olduğunu düşünüyorsanız üzerinde daha fazla çalışıp vakit kaybetmeden silin ve yeniden başlayın.
- Martin Golding'in şu sözlerini duvarınıza asın: "Kodlarınızı her zaman, yazdığınız kodla çalışacak olan kişi evinizin nerede olduğunu bilen şiddet yanlısı bir psikopatmış gibi yazın."
- Araştırmaktan ve sormaktan hiçbir zaman çekinmeyin. Ne var ki bilmediğiniz şeyleri sormadan önce mutlaka kendiniz öğrenebilir misiniz diye bakın, hazır bilgiye konmaya çalışmak yerine onu kendiniz keşfedin.
- Seçtiğiniz oyun motorunun kullandığı dille ilgili temel dersler bulun; gerek kitaplardan, gerek internetten. Temelleri öğrenin ve üzerine inşa edin.



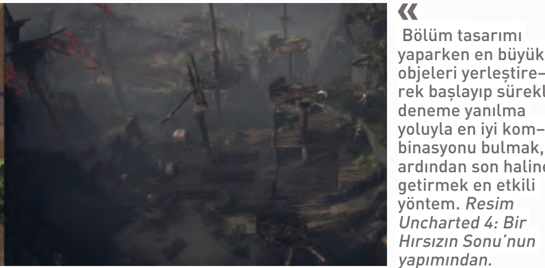
3 boyutlu modellerde ayrıntı arttıkça başa çıkılması gereken sorunlar da artıyor. Resimde The Witcher III'ten Geralt'ın modelini ve hareketleri vermeyi sağlayan "iskeleti" görünüyor.





Bölümlerin kalitesini ya da mekanikleri denemek için her şeyin tamamlanmış olması gerekmiyor. Cila sonradan da atılabilir. Resim Deus Ex: Mankind Divided'ın yapım aşamasından.





« Bölüm tasarımı yaparken en büyük objeleri yerleştirerek başlayıp sürekli deneme yanılma yoluyla en iyi kombinasyonu bulmak, ardından son haline getirmek en etkili yöntem. *Resim Uncharted 4: Bir Hırsızın Sonu'nun yapımından.*

YÜRÜYORUM AMA NEYİM BEN?

Hani başlarda aklınıza gelen her fikri yazın, her tasarımı kötü de olsa çiziktirin dedim ya? Şimdi o tasarımları dijitalleştirme vakti. 3 boyutlu bir oyun yapıyorsanız modellemeye, iki boyutsa çizime, pikselse noktaları koymaya başlayacağız. İlk aşamada tasarımları tamamlamaya uğraşmayın kesinlikle, eğer tüm projeyi tek başınıza yürütüyorsanız böyle farklı bir disipline uzun süreli olarak geçmek odağınızı kolayca bozabilir. Bunun yerine kodlarınızın çalışıp çalışmadığını görebileceğiniz ve diğer elementlerden kolayca ayrıştırabileceğiniz gayet basit tasarımlar, hatta boş beyaz kutucuklar bile kullanabilirsiniz. Çizimle, tasarımla hiç aranız yoksa da fikirlerinizi olabildiğince iyi ifade edecek şekilde not edip dışarıdan yardım alın.

Animasyonlarla bu etapta uğraşmanıza hiç gerek olmayacak. Dilerseniz "keyframe" denen, hareketin başı, ortası ve sonu gibi belli noktalarını çizerek/modelleyerek basit hareketler verebilirsiniz cisimlerinize ama bunu komple sonraya bırakmak daha mantıklı. Arka planlar, arayüz, efektler ve ekranınızı dolduracak diğer ayrıntıları da yalnızca fonksiyonel olacak şekilde uygulamaya başlayın. Önemli olan oyunun "oyun" kısmına başlayabilmek bu aşamada, güzel görünmesi için uğraşacak vaktimiz bolca olacak. Planlama kısmında koyacağınız ilk deadline'lardan birinin de ilk prototip olması, başlangıçta ulaşma mesafenizde bir hedef olmasını sağlayacaktır.

YAŞIYOR! İLK PROTOTİP

Kod şeritlerini birbirine dolayıp karakterinizi yürüttünüz, kameranızı hareket ettirdiniz, zıplattınız, belki savaştırmak için bir iki fikir buldunuz ve Google görsellere kurukafa yazarak bulduğunuz, ileride düşman olacak ufak simgeciklerin gökten düşmelerini sağladınız. Karakteriniz kocaman kırmızı bir çarpı işaretinden, yerleriniz gri kutulardan, arka planınız otantik bir hava vereceğini düşünerek yaptığınız sarıdan pembeye kayan garip bir gökyüzünden ibaret. Tebrikler! Elinizde ilk prototipiniz duruyor.

Daha ileri gitmeden önce kodlarınızı işleyin, oyun olarak açın ve sağdan soldan topladığınız, yeni yeni öğrenerek kodladığınız mekaniklerin oyunda nasıl işlediğini deneyin. Yürüyün, özgürce koşun, zıplayın, hoplayın, küçük karenize bir şeyler toplatın. Olduğunuz yerde çember çizin ve çapraz gitmeyi deneyin. Oyundaki hedefiniz her neyse, o hariç her şeyi yapın. Ekranda hareket eden her bir noktanın siz öyle yaptığınız için bu şekilde hareket ettiğinin farkında varın. Orada olan her şeyi değiştirebilir, istediğiniz gibi olana kadar üzerinde oynayabilirsiniz. En önemlisiye, gerçekten zevkli olup olmadıklarını test edebilirsiniz. Prototiplerin en önemli amaçlarından biri bu. Yeni şeyler denediğinizde açıp hemen nasıl çalıştığına bakmak gerek ki bu sayede farazi mekanikler üzerinden vaktinizi boşa harcamazsınız. Eklediğiniz her bir yeni elementin uygunluğunu ölçün. Oyununuz bitene dek onu binlerce kez oynamış olmanız gerek ki, ortaya çıkardığınız işin her dakikasını test edip onaylamış olun.

Prototiplerin amacı bitmiş olmaları ya da güzel görünmeleri değil, eklediğiniz parçaların bütüne nasıl uyduğunu görmek, test etmek. Ayrıntılara takılmaya gerek yok, karakterinizin yürürken neden sağ bacağını solundan daha hızlı attığı değil neden ateş ettiğinde kendi canınızın gittiği önemli. Bug'larla da ilk bu aşamalarda karşılaşacak ve her birini en hassas noktasından sıkıca tutup olabildiğince uzağa fırlatmaya çalışacağınız sonsuz bir ilişkinin başlangıcını atacaksınız. Rüyalarınızda çözemediğiniz sorunlarla boğuşmaya başladığınızda kendinize gönül rahatlığıyla amatör oyun yapımcısı diyebilirsiniz.

KULLANDIĞINIZ PROGRAM / DİL NE OLURSA OLSUN, YENİ ŞEYLER DENEMEDEN ÖNCE MUTLAKA OYUNUNUZU BİRDEN FAZLA YERE KOPYALAYIN. MÜMKÜNSE PERİYODİK OLARAK HARİCİ BİR DİSKE DE YEDEKLEMEYİ UNUTMAYIN.

TEST OYUNCULARI

Prototiplerin sağlığa bir diğer faydası da bağırsak faunasını düzenleyip... Probiyotik miydi o? Neyse. Prototiplerin bir diğer güzel yanı, başkalarının yaptığınız somut şeyleri doğrudan deneyip yorumlayabilmesine imkân vermesi. İlk etaplarda "bak adam koşuyor" diye insanlara bunu bir oyun diye götürmenin anlamı yok (annenize ya da "şuradan şuraya götürtemezsin o kutuyu" diye iddiaya giren arkadaşlarınıza gösteriyorsanız o başka tabii). Birinden oyununuzu test etmesini isteyecekseniz ondan alabileceğiniz yararlı bir dönüş de olmalı. Örneğin ilk uzun bölüm tasarımınızı tamamladınız ve çok karışık olup olmadığını merak ediyorsunuz. Objektif olarak bunu anlayabilmeniz mümkün değil. Ya da dövüş sisteminizin kabasını tamamladınız ama yeterince akıcı mı, oynayan kişi ne kadar hızlı öğrenebiliyor bilmiyorsunuz. İmdadınıza bedavaya oyun oynamak isteyen milyonlar koşacak! Tamam, milyonlar değil ama bulursunuz birkaç kişi işte.

Test oyuncularınızı dikkatli seçmelisiniz, oyunun yapım aşamasında olduğunu anlayacak, tercihen yaptığınız tür konusunda yapımda olmasa da "oynamada" tecrübesi bol olan ve fikirlerine güvenebileceğiniz, gereksiz yere övmeyecek kişiler olmalılar. Öyle elli kişiye ihtiyacınız yok, birkaç kişiden alabileceğiniz en sert eleştirileri almaya çalışın. Çevrenizde bu tarz kimse yoksa, oyun yapım sitelerindeki forumlarda, topluluk sayfalarında kendinize kolayca gönüllü bulabilirsiniz. Yalnız dikkat edin, oyununuzu yollayacağınız herkes iyi niyetli olmayabilir. Biraz insan sarraflığı yapmanız gerekecek ister istemez. O da genlerimizde var zaten, sorun yok yani.



"Eski çizgi filmler gibi oyun yapalım" fikri ne kadar basit gibi değil mi? Ne kadar etkili olduğuysa malumunuz.

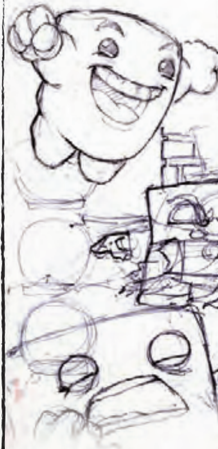
UZUN VE ZORLU YOL

Makine artık işler halde ama yakıt ihtiyacı çok yüksek. Zaman, emek, sabır ve bilgi istiyor gelişmek için. Onunla sürekli ilgilenmeniz, her yeni problemle başa çıkıp bir çözüm bulmanız ya da atlamanız ve ana fikri asla unutmamanız gerek. Keyifli kısım aslında hiç bitmese de, ilk adımlardan sonra oyun yapımı biraz boğucu bir işe dönüşebilir. Bug'ıyla püsürüyle de uğraşacaksınız bir sürü. Bebek bakar gibi hissedebilirsiniz ama yılmak yok! Kendi ayakları üzerinde durabildiğini görene kadar ebeveynlik görevini yerine getireceğiz!

SÜRECİ YÖNETMEK

Sürecin pürüzsüz bir şekilde ilerlemesi için... Ya da şöyle söyleyeyim, 'mümkün olduğunca pürüzsüz şekilde' ilerlemesi için planda gerektikçe değişiklikler yapmak ve kendinize kısa vadeli hedefler koymak önemli. Karşınıza çıkacak her bir sorunun üstesinden gelmenin tek yolu da araştırmak, denemek ve öğrenmek. Yapmaya çalıştığınız şeyi daha önce de yapan ve muhtemelen sizinle aynı sorunlarla karşılaşan kişi sayısını küçümsemeyin, doğru şekilde arattığınızda cevabını bulamayacağınız soru yok denecek kadar az. Ama diyelim ki bulamadınız veya buldunuz ama uygulayamadınız. İş kısa sürede içinden çıkılmaz bir hale geldi. Ya o zaman?

Atlayacaksınız. Sınavda yapamadığımız soruları atlayıp vakit kaybetmediğimiz gibi, hayati önem taşıyan konulara odaklanacak ve tek bir noktaya takılmayacağız. Çok temel şeyler söylüyorum, değil mi? Ama bunlar uzun vadede kendinizi tüketmemeniz için çok önemli ayrıntılar. Karşınıza çıkan her sorundan kaçın demiyorum ama eğer bulamadığınız çözümler oyun yapmaya karşı isteğinizi törpülemeye başlarsa, o cevabı bulsanız bile uygulamaya koyma isteğinizi çoktan kaybetmiş olabilirsiniz. Bu zor bir iş ve raydan çıkmamak için kendinizi sınıra gelmeden geri çekmelisiniz. Deneme yanılmanın da %50'si başarısız olmaktır zaten, bundan kaçışınız yok. O yüzden yapamamaktan korkmuyor, shounen



"BENDEN ÇALABİLİRSİNİZ. OYUNUMU OYNAMANIZI İSTİYORUM. EĞER BEĞENİRSENİZ, BİR SONRAKİ OYUNUMU SATIN ALIRSINIZ."
EDMUND MCMILLEN (SUPER MEAT BOY)

animelerin felsefesine dönüyoruz: Sonunda kazanan en güçlü olan değil asla pes etmeyendir!

Bu kadar gaz yeter, biraz daha pratik kısma geçelim. Bölümler halinde çalışmak uzun vadede planlarınızı gerçekleştirmek için en etkili yöntemlerden biri. Her bir bölümün kendi içerisinde ses, grafik, animasyon gibi yan dallarını gruplayın. Çok hayati olmadığı sürece uzun süre tek bir yönüyle uğraşmaktan mümkün olduğunca kaçının. Bölümlerin kendi içerisindeki bütünlüğüne yoğunlaşırken bütünden kopmaması da dikkat etmeniz gereken faktörlerden. Bölük pörçük oyunlar yaratmak değil, tek bir deneyim oluşturmak istiyoruz. Her bir bölümün kendi içerisinde diğerinden bir farklılığı olmalı ki oyuncuya ilerlediğini hissettirsin. Bölümler gerek ton olarak, gerek yeni mekanikler olarak, gerekse bütün içindeki yeriyle öncesinden ve sonrasından ayrılabilmeli. Geçişleri ne kadar homojen yapmak isteyeceğiniz size kalmış ama klasik bir giriş gelişme sonuç üçlüsünü bile ufak dokunuşlarla orijinalleştirebilirsiniz. İyi bir eserde önemli olan çoğu zaman fikirden ziyade nasıl işlendiğidir. Bu oyunlarda da geçerli. Ha bölümlere ayırmayacağınız bir oyun yapmıyor da olabilirsiniz, yapımda aynı felsefeyi benimsemenize engel değil bu.

İstediğiniz gibi işlemeyen fikirlerin üzerini çizmekten, saatlerce, günlerce uğraştığınız ama bir türlü oyuna oturtamadığını bölüm tasarımlarını çöpe atmaktan ya da projenin ortasında bir türlü içinize sinmeyen dövüş sistemini değiştirmekten çekinmeyin. Oyuncunuz için önemli olan bir animasyonun, mekaniğin ya da karakterin üzerinde kaç saat harcadığınız değil, ortaya çıkan sonucun tatmin edici olması. Eğer bir şey işe yaramıyorsa ona saplanmaya gerek yok. Üzerini çizin, iyi yanlarını alın ve çalışmayan yönlerini düşünerek gerekirse en baştan başlayın. Ortaya çıkan eserin benimsenmesini mi istiyorsunuz? Önce kendiniz benimseyeceksiniz.

ÖDÜNÇ BUFF

Dürüst olalım, Da Vinci'nin reenkarnasyonu ya da **Dean Dodrill** (*Dust: An Elysian Tale*'i tek başına yapan üstün kişilik) ayarında yeteneklere sahip değilseniz bir oyunun her bir haltını kendi başınıza yapmanız çok zor olacak. Bağımsız oyun piyasasındaki minimalist anlayışın yaygınlaşması tam da bu sebepten; *ne kadar az şey göstermek istersem, o kadar az uğraşmam gerekir!* Bu minimalist oyunların da uğraştırıcı olmadığı anlamına gelmiyor elbette ama yapımcıların kendisine kısa yollar bularak kestirme yollara sapması aslında çok doğal. Eğer bu işi gerçek bir "iş" olarak yapıyorsanız zaten bütçenizi ve zamanınızı nasıl kullandığınızı yakından takip etmek zorundasınız. Çok uzattım, kısaca demeye çalıştığım şu ki, yardım aramaktan çekinmeyin.

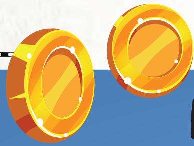
GDD, yani başta hazırladığımız oyun dokümanına baktığınızda neleri kendiniz yaparken hangi konularda yardım almanız gerekeceğini görmüş olacaksınız. Freelance çalışan insanları internet üzerinden bulabilir, Unity, Unreal Engine gibi oyun motorlarının asset store'larında işinize yarayacak dosyalar arayabilir, dosyanın sonundaki kaynaklar bölümündeki sitelerde bağımsız oyun yapımcılarının kullandığı kaynakları bulabilirsiniz. Bir kez daha, her şey araştırmanıza kalıyor. Dışarıdan yardım alırken para harcamak istemiyorsanız bedava asset'lere yönelin ama kullanacağınız her bir dosyanın telifi olup olmadığına dikkat etmelisiniz. İnternetten topladığınız şeyleri bir araya getirerek oluşturduğunuz şey ne kadar güzel de olsa tamamen sizin sayılmaz, bundan kaçının.

ALFAYA VARDIK, PEKİ YA ŞİMDİ?

Oyununuzun elle tutulur bir hale geldiği anlardan ilki alfa aşamasına geçtiğiniz andır. Nedir alfa aşaması? Bu aşama oyunun omurgası oturmuştur ve üzerine yapabileceğiniz değişiklikler temele kadar inmez artık. Ha gerekliyse inmeli, orası farklı, ama taşları yerine çoktan oturtmuş olmalısınız. Bu andan itibaren oyununuzu daha büyük kitlelere denetmeye de başlamalısınız. Alfa'nın iki temel amacı var: Son ürüne yakın bir haldeki oyununuza geri dönüşleri alıp gerekli düzenlemeleri yapmak ve performansı test etmek. Çoğunluğun yanlış bildiği üzere bug ayıklamak alfa ya da beta aşamalarına has bir süreç değil, kodlamanın her aşamasında devam eden bir süreçtir ve alfaya gelinene dek oyun mümkün olduğunca bug'lardan temizlenmiş olmalıdır. Oyuncu kitlenizle ne kadar iyi iletişim kurarsanız, bu aşamaları da o kadar verimli geçirirsiniz. Alfa/beta aşamalarınızı temel sorunları ve düzenlemeleri halletmeden sonlandırmayın. Gerektiği takdirde planladığınızdan da fazla uzatabilirsiniz de. Sorunsuz bir çıkış için test aşamaları önemlidir.

Bu aşamaların daha yeni bir versiyonuysa benim "paralı beta" olarak gördüğüm erken erişim aşaması. Özellikle Steam platformu üzerinden yayınlamayı düşünüyorsanız bu seçeneği de göz önünde bulundurabilirsiniz fakat erken erişimin alfa'nın yerine geçeceğini de düşünmeyin. Erken erişim daha kompleks oyunların denge düzenlemeleriyle bug'larının keşfi için iyi olsa da yapımcının üzerine ciddi bir yük de bindiriyor. Oyuncularınıza satış yapmaya başladığınız için direkt olarak sorumluluğunuz da başlamış oluyor ve hesap vermeniz gereken bir kitlenin karşısına eksik bir yapımla çıkıp, onların fikirlerine göre oyunu şekillendireceğiniz sözünü veriyorsunuz. Düzenli güncellemeler, şeffaf bir iletişim ve her türlü geribildirime karşı sakin cevaplar verebilmek, yani kitle kontrolü de çok önemli. İlk işlerinizde böyle bir topa girmenizi asla tavsiye etmem.

HENÜZ TAMAMLANMAMIŞ DAHİ OLSA OYUNUNUZU GÜNCELLERKEN BÜYÜK DEĞİŞİKLİKLER YAPMADAN ÖNCE OYUNUN KOPYASINI ALIN VE YAPTIĞINIZ DEĞİŞİKLİKLERİ AYRINTILI ŞEKİLDE NOT ALIN. BİR ŞEYLER YANLIŞ GİDERSE GERİ DÖNMEK İSTEYEBİLİRSİNİZ.



BİN PIXEL KAÇ DOLAR EDER?

Video oyunlarının fiyatlandırmasıyla ilgili evrensel kurallar yok. Doğru bir fiyatlandırma politikası izlemek aslında epey kolay ama aynı oranda da önemli. Yapabileceğiniz en iyi şey aynı kalibredeki diğer oyunlara bakıp satış yapacağınız platformdaki fiyat ortalamasını çıkartmak ve bunun neresinde kalmak istediğinize karar vermek. Sürümden kazanmak için oyununuzu ucuz tutmak isteyebilirsiniz örneğin, lakin bunun bir riski de var. Eğer değerini gereğinden fazla düşürürseniz oyuncunun vereceği değeri de istemeden azaltmış olursunuz. İstatistikler fiyatlandırma konusunda en büyük yardımcınız olacak. Bağımsız yapımlar çok ciddi hedeflerle yola çıkmıyorsa AAA bir oyunun yarı fiyatını kesinlikle aşmamalı gibi bir görüşüm var benim ama bu konuda son tercih sizin elinizde.


BLOOD BOWL 2


DUST: AN ELYSIAN TALE

OPTİMİZASYON

Oyununuzu kendi bilgisayarınızda, kendi işletim sisteminizde yapıyor ve deniyorsunuz ama aynı işletim sisteminin farklı sürümlerinde de çalışacağından nasıl emin olabilirsiniz? Ya da kendinizinkinden daha düşük sistemli bir bilgisayarda ne kadar performans alabileceksiniz? Ufak bir ekiple veya tek başınıza çalışan bir amatör yapımcı olarak bu konuda bir bakıma şanslı, bir bakıma şanssızsınız. Şanslısınız çünkü oyununuzun sistem zorlayacak detaylara sahip olabilmesi için epey küçük bir bütçe ve işgücünüz var, yani büyük ihtimalle güvenli bölgedesiniz. Şanssızsınız çünkü bu işin inceliklerini suratınızda patlamadan öğrenmenin çok fazla yolu yok ve en basit hatalarla en büyük sorunlara kısa yoldan ulaşabilir, neyin yanlış olduğunu kaynağın sorununa bakarken bile anlamayabilirsiniz. Video oyunlarında optimizasyon yapmakta ustalaşmış yapımcılar bulunmasının bir sebebi var sonuçta.

Video oyunlarını optimize etmenin üç aşaması var: Sistemsel aşama, uygulama aşaması ve mikro aşama. Bunların ayrıntılarına girecek yerim yok fakat kaynak ve iş gücü varsayımlarıma bir kez daha dönerek yaşayacağınız performans sorunlarının büyük ihtimalle kod yazımınızdan, yani uygulama aşamasından kaynaklı olacağını da tahmin edebilirim. Eğer düzenli ve gerektiğinde notlar alarak kodlama yapıyorsanız (ya da farklı sistemleri kullanıyorsanız) sorunun kaynağına adım adım geri giderek ulaşacaksınız. Eklediğiniz her yeni mekanikten veya değişiklikten sonra oyununuzu test edin ki problemleri oluştuğu anda fark edebilin. Bunun dışında en ucuz çözüm bulabildiğiniz en düşük sistemli bilgisayarlara oyununuzun var olan versiyonunu yükleyip kendi testinizi yapmak.

"BİR OYUN, ENTERESAN KARARLAR DİZİSİDİR."

SID MEIER (CIVILIZATION)





CİLALAMA

Oyununuzun başı ve sonu artık belli. Oyuncuya sunmaya hazır olduğunuz koca bir proje var elinizde, aylardır üzerinde çalıştığınız, gurur duyduğunuz bir yapım hem de. Ama görücüye çıkmaya hazır mı? Ya sunumsuz yakalanırsa? Ya beğenilmezse? Hem, insanlara bunu nasıl sunacaksınız ki zaten, kendi başınıza yaptığınız bir şeyi nasıl dünyaya pazarlayabilirsiniz? Tüm bu sorunlar yüzünden, oyun yapımına başlamak ne kadar planlama gerektiriyorsa, bitirmek de bir o kadarını gerektiriyor.

TAM SÜRÜME ULAŞMAK

Her şeyden önce bir oyunun tam sürüme ulaşması için 3 kriteri karşılaması gerek. Bu kriterler evrensel falan değil, kendine saygısı olan bir yapımın, oyuncuya saygısı olan bir yapımcının son ürününde var olması gereken şeyler ve çoğunlukla da kişisel görüşümdür.

- Oyun 'tamamlanmış' olmalı. Bir yamayla düzeltilebilecek durumda değil, hikâyesi tamamlanmamış değil, mekaniklerinde ya da animasyonlarında ya da ara yüzünde ya da ayak tırnaklarında eksikleri olan değil, her şeyiyle 'tamamlanmış' olmalıdır. Daha sonra tamamlanacaksa, tam sürüme ulaşmamıştır. Bu, her şeyden önce oyuncuya- hayır, tüketiciye saygıdır.
- Baştan sona kadar birden fazla kez kontrol edilmiş olmalı. Yapımcının habersiz olduğu eksikler elbet olabilir ama bunlar tecrübe etkileyecek büyüklükte olmamalı kesinlikle. Alıp oynayamadığınız bir yapımın üzerinde ne kadar emek harcandığını umursamazsınız.
- Kendi içerisinde bir bütün olmalıdır. Farklı parçaların kolajlanmış hali olan bir program yığını oyun sayılmaz.

Oyununuzun bu maddeleri kapsadığına inanıyorsanız artık sahneye çıkmaya hazırsınız. Hazırsınız da, sahne nerede?

NERELERDE SATABİLİRİM

Aklınızda Steam var tabii ki, başka bir şey düşünmek zor şu anki pazar payı düşünülürse. Fakat Steam'de oyun yayınlamak için artık SteamDirect'e kayıt olmanız ve 100 dolarlık giriş ücretini vermeniz gerekiyor. Bu elbette oyununuzu milyonların tek tuşla alabileceği bir platforma sokmak için komik derecede ucuz bir rakam. Buna rağmen en güçlü alternatifiniz Steam olmasına rağmen tek alternatifiniz de değil. Aşağıda oyununuzu yayınlayabileceğiniz, en büyük kitlelere sahip platformları bulabilirsiniz.

OYUNUNUZU KOYABİLECEĞİNİZ EN TEMEL SATIŞ PLATFORMLARI

- **STEAM:** Akla ilk gelen seçenek. 20 binden fazla oyun, aynı anda 17 milyon bağlı oyuncu, 275 milyon kullanıcı. Oyununuzu Steam'de yayınlamak için SteamDirect'e bir seferlik üyelik almanız gerek (100 dolar ücreti var). Bundan sonra oyunun her satışından %30 kesinti alır.

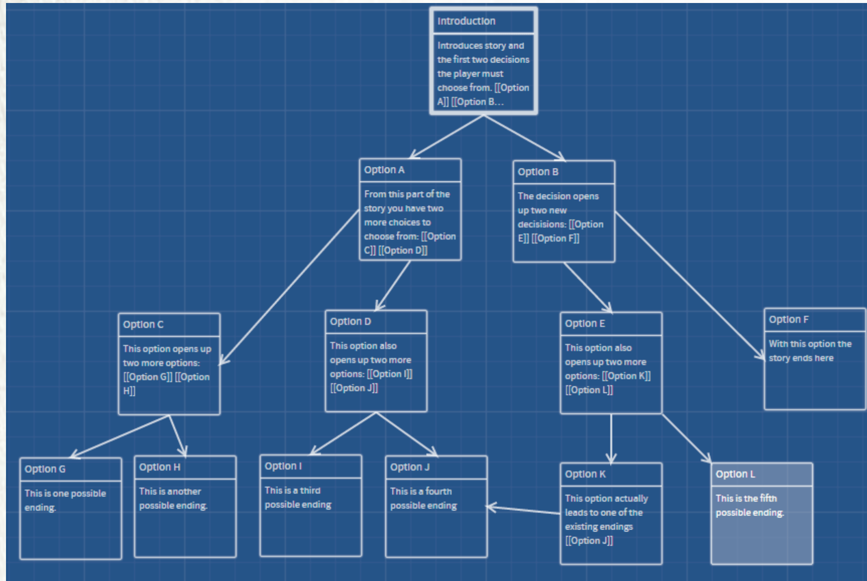
- **GOG:** CD Project Red'in genelde eski ve bağımsız oyunlar için olan online satış platformu. 2200 civarı oyuna sahip, DRM, yani korsan karşıtı koruma kullanmamasıyla ünlü. Her satıştan %30 kesinti alır.

- **ITCH.IO:** Mobil oyunlar da bulabileceğiniz, daha çok basit tasarımlara sahip oyunların bulunduğu bir site. İçerisinde bedava oyunlar ve oyun yapmak için kullanılabilecek asset'ler de barındırır.

- **HUMBLE STORE:** Diğer platformlara oranla %5 kesinti alma avantajı bulunan site. Oyununuzu yüklemek için kendileriyle mesaj yoluyla iletişime geçmeniz ve bir onay sürecinden geçmeniz gerek.



DARK SOULS 3



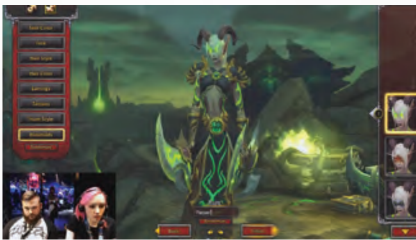
PEKİ YA ŞİMDİ?

Oyununuzun sayfasını gördüğünüzde ulaşacağınız duygu yoğunluğunu ancak ilk kârınızı etmeye başladığınızda yeniden yaşayabilirsiniz. Sonunda tüm emeklerinizin karşılığını alacağınız vakit geliyor işte! Ama durun bakalım, işimiz daha bitmedi. Oyununuzu yayınlamış olmanız artık arkanıza yaslanabileceğiniz anlamına gelmiyor. Yani, birazcık geliyor. Ama sadece birazcık.

Öncelikle geri dönüşleri mutlaka ama mutlaka önemsemek zorundasınız. İyi ya da kötü, yayınladığınız platformdaki yorumları okuyun, Youtube'da, Google'da, Twitch'te oyununuzun adını aratın, eğer başarabilirseniz yapımınızı konu alan haberlere, incelemelere (amatör ya da profesyonel fark etmez) bakın, kısacası kendi oyununuzun en büyük sapığı olun. Özellikle ilk dönemde alacağınız yorumlar doğru yolda olup olmadığınızı görmenizi sağlayacak ve (yeni bir) yolun henüz başındayken hatalarınızı düzeltmek için size fırsat sağlayacaktır. Eğer oyuncuların yarıdan fazlası belli bir noktadan şikâyet ediyorsa örneğin, bunun düzeltilebilir olup olmadığına bakmalı ve ortada bir sorun olabileceğini göz önüne almalısınız. Bu kabullenme, iyi bir yapımcı desteğinin ilk adımıdır da aynı zamanda.

GameJam'lere katılın ve oyununuzu tanıtın! Projenize güveniyorsanız fuarlara başvurun. İnternette oyununuzu tanıtabileceğiniz forumlara, platformlara bakın ve reklamınızı yapın, dürüstçe yapın ama! Ekstra adımlar atmak istiyorsanız bedava deneme sürümleri çıkartıp itch.io gibi platformlarda yayımlayabilir, YouTube ve Twitch'te oyun yayını yapan kişilere, yayıncılara oyununuzun bir kopyasını yollayabilirsiniz. Oyununuz hakkında heyecanlı olun, ama baskıcı olmayın. Kimsenin yaptığınız şeyi oynamak ya da beğenmek zorunda olmadığını da asla unutmayın. Sonra tatsız şeyler oluyor.





ELEŞTİRİNİN YARARLARI...

...ya da stres yapmayı bırakıp geri bildirimi sevmeyi nasıl öğrendim? Şu bir gerçek: Oyuncu topluluğu en kindar tüketiciler arasında yer alır ve kolay kolay unutmazlar. Aynı zamanda aldığı ürünün iyi olmasını en çok isteyen, en ağır şekilde eleştiren, sevdiği yapımıysa en çok öven tüketicilerdeniz. Tüm bunlar tehlikeli bir kombinasyon çıkartıyor ortaya. Eğer oyuncularınızla iletişiminizi iyi tutarsanız hem oyun, hem de siz ciddi kredi kazanırsınız. Eksikleri olan pek çok yapımın, yapımcının pozitif dönüşleri ve oyunu iyileştirme çabalarıyla reklam yapabildiğini biliyoruz. Müşterinizle aranızı iyi tutmanız gerek, bunu yapmanın yoluysa, samimiyetinizi bozmadan, biraz kurumsal olmaktan geçiyor.

Kurumsallıktan kastım tamamen üslupla alakalı. İnsanlara yapmayı düşündüğünüz şeyleri söylerseniz söz vermiş olursunuz. Aynı şekilde değişiklik sözü verirseniz bu oyuncunuzun gözünde bir yemin değerindedir. Olumsuz eleştirilere karşı savaş açmak gibi bir hataya düşerseniz... Yapımcılık kariyerinizde menüsküs talihsizliği yaşarsınız diyeyim. Tutamayacağınız sözler vermemek, kırıcı olmamak, hakaret derecesine varacak yorumlara nezaketle yaklaşabilmek kolay şeyler değil, en sakin mizaçlı insan için bile. Hele ki "çöp" olarak nitelendirilen söz konusu yapım için ne kadar vakit ayırdığınızı düşününce... Ama başka bir seçeneğiniz yok. Kavgaya girmemeli, eleştirileri kendi süzgecinizden geçirerek her birinden işinize yarayacak fikirleri ayıklamalısınız. Her bir eleştiri gerçektir, her yorum değerlidir.

YENİ PROJELERE YELKEN AÇARKEN...

Bu rehberin ana teması size "araştırın, her şey internette var" gibi görünüyorsa doğru görüyorsunuz. Gerçek şu ki içerisinde birden çok disiplini barındıran uzun ve zorlu bir süreç olan oyun yapımı, ancak kişinin kararlı bir şekilde kendini bu işe adamasıyla aşılabilir. O kadar çok ayrıntı var ki, herhangi bir türe ya da temaya odaklanmadan belli konularda teknik bilgi vermek bile kaplayacağı yer açısından pratik olmuyor. Ama bu rehber aşama aşama nelerden geçeceğinizi ve sorunların üstesinden gelmek için nasıl bir yol izlemeniz gerektiğini anlatmak üzere yazıldı. Eğer içinizde böyle bir sevgi vardıysa ve bu dosya bir şekilde oyun yapımcılığına doğru bir adım atmanızı sağladıysa ne mutlu bana. Öyle bir durumda yaptığınız işleri bize de göstermekten çekinmeyin! Kodlarla sarmalanmış günler dileğiyle!

KAYNAKLAR

- **gamasutra.com:** Oyun yapımına dair hemen her şeyin yer aldığı, inanılmaz yararlı bir platform.
- **reddit.com/r/gamedev/:** Neredeyse her türlü sorununuzun cevabını ve tartışmayı bulabileceğiniz dev kaynak.
- **brackeys.com:** Her seviyede, hemen her araç için oldukça yararlı eğitim videolarının bulunduğu bir site.
- **Unreal Engine Youtube Sayfası:** Unreal Engine'le ilgili inanılmaz büyük ve açıkça anlaşılır eğitim videolarının bulunduğu resmi YouTube kanalı.
- **Team Ninja / Hellblade Developer's Diary:** Hellblade: Senua's Sacrifice oyununun başından sonuna kadar tüm yapım aşamalarının bölüm bölüm anlatıldığı harika bir yapımcı günlüğü serisi.
- **gamefromscratch.com:** Oyun kodlama ve program eğitimleriyle dolu bir web sitesi.
- **gamedev.net:** Forum ve makaleleriyle her seviyede yapımcıya kaynak sağlayan bir site.
- **gameIndustry.biz:** Oyun yapımından ziyade sektöre yönelik haberlere yer veren, sektöre hakimiyetinizi artırabilecek bir site.

Bonus: Oyun yapımına dair felsefi ve hiç de enerji verici olmayan bir bakış isterseniz 1 buçuk saatlik bir oyun olan The Beginner's Guide'ı tavsiye edelim bir de.

İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
A Hat in Time	8+	78
Assassin's Creed: Origins	8+	80
Atomega	5	65
Battle Chasers: Nightwar	8	79
Bear With Me - Ep.3	8+	-
Cities Skylines: Green Cities	7	-
Cuphead	8	88
Dungeons 3	7	77
F1 2017	9	89
Forza Motorsport 7	7	82
Gran Turismo: Sport	8	75
Hob	8	77
Jydge	6	81
Middle-earth: Shadow of War	8	81
Niche: A Genetics Survival Game	7	-
Reigns	7	77
Road Redemption	6	70
Ruiner	7	75
Sociable Soccer	-	-
Songbringer	6	67
South Park: The Fractured But Whole	8+	81
The Evil Within 2	7+	82
The Journey Down: Ch.3	7	78
The Legend of Heroes: Trails of Cold Steel	7+	80
WWE 2K18	6	66

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

"Very" Tabanı

YILIN OYUNLARI

Önümüzdeki ay gene kavga gürültü bir şekilde taçlandıracağız yılın en iyi yapımını ama hiç de kolay olmayacak. Hele ki rekabetin tavan yaptığı, hangi oyuna saldıracağımızın kararını verememediğimiz böylesi güzel bir yılda, ekstra ekstra zor olacak bir seçim yapmak. E geçtiğimiz 10 yılın bize göre "en iyi"lerini hatırlamak için de bundan iyi bir zaman olabilir mi?

YILIN EN İYİ OYUNU SEÇTİĞİMİZ YAPIMLAR

GRAND THEFT AUTO IV – 2008	**FAR CRY 3 –** 2012
COD MODERN WARFARE 2 – 2009	**THE LAST OF US –** 2013
HEAVY RAIN – 2010	**The Witcher 3 –** 2015
TES V: SKYRIM – 2011	**ÖDÜL YOK –** 2014 / 2016

TÜR: FPS YAPIM: MachineGames DAĞITIM: Bethesda / Aral KUTULU FİYATI: 280 TL (Win), 320 TL (PS4, X-One) DİJİTAL İNDİRME: 248 TL (Playstore), 266 TL (Steam), 209 TL (PSN), 311 TL (XBL) DAHASI İÇİN: wolfenstein.wikia.com

Wolfenstein II
THE NEW COLOSSUS

ETRAFA NAZİ BEYNİ SAÇMA KEYFİNİN TEPE NOKTASI

İHSAN C. ASMAN



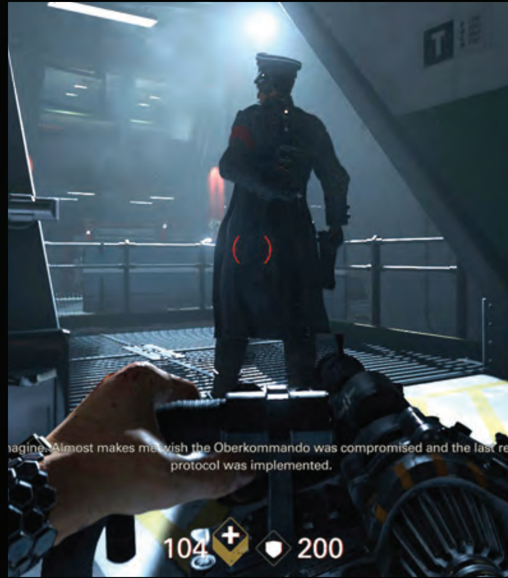


I dönemki bilim insanlarının yahut bugünün tarihçilerin -özellikle bürokrasi ve öjenizm üzerine- yazıp çizdiklerine göz gezdirdiğinizde, 30'ların Batı dünyasının, Nazi Almanya'sı kurulmasaydı dahi psikopatlıkta ona çok yaklaşacak başka alternatifler yaratacağının neredeyse kesin olduğunu görürsünüz. Bu anlamda *Wolfenstein* ve daha pek çok kültür ürününün sorduğu "İkinci Dünya Savaşını Naziler kazansaydı neler olurdu?" sorusu güzel bir hayal gücü egzersizi olmakla beraber, Nazilerin yenildiği dünyanın günahlarını da örtbas etme riski taşıyor bence. Ama ne mutlu ki, MachineGames ilk oyunda bünyeye zerk ettiği tek kişilik FPS gazını ve kurduğu benzersiz atmosferi bu oyunda 60'ların alternatif Amerika'sına da kuvvetlice taşıyarak, aslında günümüz dünyasının da uluslararası bir Nazi rejimine ne kadar elverişli olduğunu suratlara çarpmış. Gene usta işi bir mizah-dram dengesiyle yapmış bunu. En baştan söyleyeyim, *The New Colossus*'un muazzam bir atmosferi var. Bu atmosfer içerisinde fokur fokur kaynayan Blazkowicz'in karanlık iç dünyası ciğerlerinize öyle bir pompalanıyor ki, elinize silah verildiğinde paramparça ettiğiniz Nazi bedenleri dahi içinizi soğutmaya yetmiyor ve *TNC* bu seneki en etkileyici oyun deneyimlerinden biri olmayı başarıyor.

Esasında oyundaki tema, damakta bıraktığı tat olarak biraz *Freedom Fighters*'ı andırıyor. Hiç işgale uğramamış ve genelde tam tersini başka ülkelerde icra eden bir ülke toprağında direniş teması kurgulamak, haliyle epey incelikle yapılması gereken bir iş ve iki oyunda da bu belli bir seviyenin üzerinde sunulmuştu. Ama çıkışı Amerika'nın Irak'ı işgali gibi bir döneme denk gelen *Freedom Fighters*'ın hedeflemiş olabilecekleri aksine, Trump yönetiminin iş başına geldiği günümüz Amerika'sı bağlamında *TNC*'nin retorik stratejileri (bkz. kutu 2) daha değişik amaçlar güdüyor. Bu durum da kendi içinde atmosferi besleyen bir unsur haline geliyor; çünkü oyunda vurgulanan cinsiyetçilik, ırkçılık, çocuğa/kadına/hayvana şiddet gibi tatsız meselelere sadece Amerika'dan değil, daha birçok ülkeyle beraber ülkemizden de aşinayız maalesef. Tam bu noktada oyunun son zamanlarda gördüğümüz en çarpıcı girişlerden birini yaptığını not etmem gerek. Gerçekten oynarken sinirlerinizin sağlam kalmasının oldukça güç olacağı, insanı epeyce zorlayan bir sekans. Bu güçlü girişin de haber verdiği üzere, *TNC* hem oynanabilir ara sahneler hem de önceki oyundan da tanışık olduğumuz usta işi sinematiklerle içimizde yaktığı öfkeyi epeyce bir süre körüklemeye devam ediyor.

GELDİ GENE TİPİNİ SEVDİĞİM...

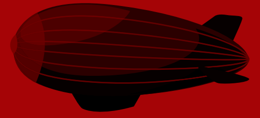
Oyunumuz *The New Order*'ın tam da bittiği yerden, yani General Deathshead ile Blazko'nun yaşadığı ölümcül çarpışmadan sonra başlıyor. Tıpkı ilk oyundaki gibi ama bu sefer sadece beş ayla sınırlı kalan bir koma hali yaşıyor kahramanımız. Önceki oyunda bin bir zahmetle ele geçirdiğimiz Eva's Hammer isimli u-bot, ikinci oyunda tamamıyla direnişçilerin ana karargâhı haline gelmiş vaziyette ve Blazko da tedavi sürecini burada geçiriyor. Ta ki zamanında epey bir canını yaktığımız Frau Engel denizaltının izini bulana dek. Bu baskında yaşanan birtakım can acıtan olaylar akabinde direnişçi örgüt Kreisau Circle, Amerika'da Nazilere karşı devrimi örgütleme hedefinde ilerlemeye devam kararı alıyor. Öte yandan Blazko artık ölümü bekleyen bir adam haline gelmiş: Deathshead'le çarpışması bedeninde kalıcı hasarlar bırakmış, sevgilisi Anya ikisinin çocuklarını dünyaya getirmeye hazırlanırken, o maalesef aynı dünyadaki son günlerini sayar durumda.



Şu adamların rahatlığına hastayım arkadaş, birazdan ölecek manken gibi poz vermiş.







"MAKE AMERICA NAZI-FREE AGAIN!"

Oyunun resmi Twitter adresinden 5 Ekim tarihinde yayınlanan bir fragman Amerika'da epeyce gündem oldu. Zira tanıtım videosu Trump'ın seçim kampanyasında kullandığı "Make America Great Again" sloganına göndermede bulununca ortalık karıştı. Trump yanlıları Bethesda'yı Trump seçmenlerini öldürmeye teşvikle dahi suçladı, hatta tartışma esnasında işi Nazizm'i savunmaya vardıranlar dahi oldu. Eh tüm bu aşırı yorumların yanında yakın zamanda Charlottesville'de yaşananlar düşünüldüğünde, Wolfenstein'ın Trump Amerika'sına eleştirel duruşu daha da anlamlı hale geliyor. Öte yandan, azımsanmayacak bir kesim de oyundaki Amerikalı karakterlerin fazlaca "social justice warrior" özellikleri gösterdiğini düşünüyor. Bu tabirin Türkçede aklıma gelen ilk karşılığı "cihangir solcusu" sanırım. Buyurun söz konusu fragman:

tinyurl.com/ogz-122-wolfie

BUNLARA DA BAKIN!

CAPTAIN AMERICA / HELLBOY

Hitler'e çırak giden ama zamanla onun bile korkar hale geldiği Red Skull'ı anmamak ayıp olur. Cap Lives öyküsünde çılgın atmışlığı vardır. Hellboy da kara büyü kullanan birtakım Nazilerin yaptığı ayinlerden birinde cehennemden dünyaya getirildiğinden bir Nazi nefretine sahip. Nazilere ilişkin okültizm odaklı komplo teorilerinden hoşlanıyorsanız doğru yerdesiniz.

THE MAN IN THE HIGH CASTLE

Listemizde Wolfenstein'ın, özelikle de ikinci oyunun ortamına en çok yaklaşan isim Philip K. Dick'in aynı isimli romanından uyarlanan dizi. 1962 yılında iki kukla devlet tarafından (Japon Pasifik Devletleri ve Büyük Nazi İmparatorluğu) yönetilen Birleşik Devletleri topraklarındaki yaşantıyı anlatıyor.

DAS BOOT

Nazi propagandası altında niyazi olan on binlerce Alman askerinin hikâyesi demek az geliyor bu film için. Yaşadıkları klostrofobik kâbusun bir benzerine sizi de sokmayı vadeden bu film, sadece sinema tarihinin en etkileyici eserlerinden biri değil; Nazi Almanya'sı erlerine acıma duygusu geliştirebileceğiniz ender yapımlardan da.

Ucuz et tartışması bitmiyor! İndirimli satış yapan kasapların et kaynaklarını açıklamaması şüphe uyandırıyor!



Oyunda esasında iki tane ana hikâye söz konusu: Bunlardan ilki pek tabii ki Amerika'da direniş örgütlemeye çalışan Kreisau Circle ekibi ve başta Blazkowicz'inkiler olmak üzere bu uğurda yapılanlar.

Bu hikâye -şimdiye değin saydığım tüm o atmosferi güçlendiren unsurlara rağmen- esasında biraz tırt; zira sanırım DLC'ler de düşünülerek bazı şeyler kasıtlı olarak havada bırakılmış ve oyunun sonu bu anlamda hiç tatmin edici değil. Öte yandan Blazkowicz karakterini iyiden iyiye tanıdığımız, onun şimdisinin ve geçmişinin karşılıklı konuşması üzerinden ilerleyen bir hikâye var ki onun ağırlığı ve oynayanda etkisi apayrı. Oyunun kanımca böylesine bir atmosfer yaratabilmesinde en önemli etkenlerden biri Blazko karakterinin gelişiminin harikulade sunumu olmuş. Demin de dediğim gibi, ilk sahnede olduğu gibi daha pek çok zorlayıcı ve oynarken sinir ve çaresizlikten kasıldığınızı hissetmeye başlayacağınız oynanabilir ara sekans ve sinematik bölümler var *TNC*'de. Burada Frau Engel ve Blazko'nun babasını da ayrıca anmak lazım. İkisi de gayet iyi kurgulanmış karakterler.

Ancak oyunun bir noktasından sonra Blazko'nun geçmişiyle şimdisinin muhasebesi sonlanıyor ve hikâye tamamen Kreisau ekibinin Amerika direnişine bağlanıyor ki buralarda hikâye es vermeye başlasa da, Tarantino filmlerindekilerini anımsatan Amerika direnişi karakterleri, bozulan ortamın kabasını az da olsa alıyor. Ayrıca her bölümde sağda solda bulabileceğiniz kartpostallar, plaklar, günlük notları ve denizaltında ya da sokakta duyabileceğiniz, NPC'lerin alelade ettiği muhabbetler vs. bunların hepsi ufak ufak yan hikâyeler ve çeşitli bilgiler sunarak direniş bağlamını daha da zenginleştiriyor. Gene de özellikle yabancı forumlarda özellikle yeni eklenen Amerikalı karakterlerin (özellikle de Grace'in), epey bir "social justice warrior" nitelikleri taşıdığı eleştirileri aldı başını yürüdü.

BOSS'LAR BLAZKO'DAN KORKMUŞ OLACAK

Oynanışımız büyük ölçüde *The New Order*'la aynı sularda seyrediyor. Gene hemen hemen aynı silahlara sahibiz ve tıpkı geçen oyundaki gibi belli hareketleri yaptıkça ilgili yetenekleri geliştiriyoruz. Gerçi silah geliştirmede ufak bir değişikliğe gidilmiş, belirli silah parçaları bulduğumuz ilk oyunun aksine, burada etraftan bulduğumuz silah geliştirme kitleriyle tamamen istediğimiz silaha öncelik verebiliyoruz. Bu sayede hasar arttırıcı yahut dürbün gibi farklı işlevlerde eklentilere sahip olabiliyoruz. Tamamen oyunu nasıl oynadığımıza bağlı şekilde güçlenen bir Blazko söz konusu. Yine de oyunda bazı bölüm tasarımlarının fazlaca tekdüze hale gelebildiğini ve bu yüzden ilk oyundaki farklı taktik kombinasyonlarının bir tık baltalandığını söyleyebilirim. Ama merak etmeyin, oyunun aksiyonu hâlâ çok sağlam, Blazko gene sağa sola kayıyor, zıplıyor, çift silah kullanıyor ve günün sonunda

OYUNUN KENDİ HİKÂYESİ BİR YERE KADAR, ASIL ETKİLEYİCİ OLAN BLAZKOWICZ'İN KARAKTERİNİN DERİNLİKLERİNE İNMEK.



en iyi bildiği şeyi yaparak hunharca Nazi kellesi alıyor. Sessiz yahut olabildiğine gürültü!

12-13 saatlik oynanışın ardından *Wolfenstein* dünyasında birazcık daha oyalanabilmenizi sağlayacak yan görevlerimiz de mevcut. Denizaltındaki savaş haritasına bu yan görevler ekleniyor ve siz haritadan seçip, daha evvelden oynadığınız bölümlere tekrar giderek bu görevleri yapıyorsunuz. Öldürdüğümüz Nazi kumandanlarından topladığınız enigma kartlarını enigma makinesinde kullanarak überkomando lokasyonlarını tespit edip, bu arkadaşlara suikastlar düzenleyebiliyorsunuz. Ya da kimi zaman yok edilmesi gereken bir veritabanı veyahut kurtarılması gereken bir dosya oluyor. Ama aman aman bir çeşitlilik beklemeyin, gene tanıdık mekânlarda düşman avlıyor ve/veya belirli bir nesne arıyor oluyoruz. Zaten çok uzun görevler değil, farklı haritalar olamaz mıydı acaba? Yalnız önemli bir not: Tasarım tercihlerinden her ne kadar yer yer şikayetçiysem de, bölümlerin görsel sunumlarına şapka çıkarmak durumundayım. Özellikle Roswell'deki Area 52, oraya gitmeden önce Dallas'ta denk geldiğimiz zafer günü kutlamaları, etrafı duvarla örülü ve Amerika'nın her daim ötekilerine ev sahipliği eden New Orleans'taki yıkım ve atom bombasıyla enkaza dönmüş Manhattan manzaraları, Nazi dehşetini tüm detaylarıyla yansıtmayı başarıyor. Burada kaliteli grafiklerin ve Mick Gordon'un gazlayıcı tınılarının da altını çizmek lazım tabii. Ha bir de o üst rütbeli Nazi'ye yalaklık eden ablayla milk-shakeci Nazi subayı o kadar iyi olmuşlar ki...

Oyunun zorluğu da tam kararında. Ama "Do or die"dan aşağısında oynamayın derim ben. Şahsen ilk başta senaryoyu bu seviyede bitirdim; ancak oyunun OGZ online incelemesinde Yasin'in hararetli önerisini gördükten sonra, şu an überkomando görevlerini "I am a death incarnate" seviyesinde yapıyorum. Sanırım en makulü ikisinin ortası olan Terror-Billy olacak zira ben kendi oyunumda yer yer önceki oyuna göre *TNC*'nin daha kolaylaştırıldığını düşündüm. Burada asıl büyük hayal kırıklığımı da açıklamam gerekiyor: Maalesef *TNO*'daki muazzam boss savaşlarının yerinde *TNC*'de yeller esiyor arkadaşlar. Hatta o kadar ki oyunun sonunda öldürdüğüm robotu alelade yeni bir düşman türü sanmıştım, oyun bir anda bitince öyle olmadığını çakozladım. Evet, yeni eklenen bir iki düşman türü ve boss savaşımsı yer var ancak hiçbiri hatırda kalıcı nitelikte değil ne yazık ki.

Son olarak, çokça konuşulan ve merak edilen konu olan PC'deki çökme ve benzer teknik sorunlarla ilgili kendi başıma gelenleri aktara(maya)yım: Oyun bende bir kere olsun çökmedi. Üstüne üstlük Gtx 1060'ta tüm ayarlar ultrada onca aksiyon yağ gibi aktı, en cafcaflı anlarda bile kare düşüşü yaşamadım. Benim deneyimimde her şey iyiydi. Ama bende olmaması demek kimsede olmadığı anlamına gelmiyor maalesef, o yüzden gelişmeleri takip etmekte fayda var. Gerçi bu yazı yazıldığı dönemde halihazırda çıkarılan yamalarla sorunlar büyük ölçüde çözülmüştü zaten.

Sonuç itibariyle oynanışta gidilen birtakım kısıntılara rağmen, hâlâ taş gibi bir oyun *Wolfenstein II* ve hatta bu yılın en önemli yapımlarından biri. Umarım şu direniş hikâyesini de önümüzdeki dönem bir allayıp pullarlar da biraz daha keyifleniriz.





Evim evim güzel evim



Nazilerin "madem Amerika'yı ele geçirdik manyak manyak silahlar geliştirmeyi bırakalım" demesini beklemiyordunuz herhalde.



+

- Eski usül FPS tam gaz devam
- Yaratılan dünyanın sahiciliği ve yoğun atmosfer
- Blazko'nun muazzam kişisel hikâyesi
- Bu hikâyeyi taşıyan etkileyici oynanabilir sekans ve sinematikler
- Kaliteli görseller, gaz müzikler
- Birkaç saat daha sizi oyalayacak yan görevler

−

- Yer yer tekdüzeleşen bölüm tasarımları
- Kaybolmaya yüz tutmuş boss savaşları
- Esas hikâyenin havada kalan kısımları

8+

SON KARAR

Eski usül FPS kafası, Blazko'nun etkileyici hikâyesi ve kusursuz atmosferiyle bu seneki en akılda kalıcı deneyimlerden.



CALL OF DUTY WWII

DÜNYANIN YENİDEN KURTARILMAYA İHTİYACI VAR MI?

YAZAN TARIK KAPLAN

Bir oyunun başarısı, beklentileri karşılama oranıyla epey yakındır bana kalırsa. Ama *Call of Duty* söz konusu olduğunda ne bekleyeceğimi bilemez oldum açıkçası. Son yıllarda izledikleri yola şöyle bir bakınca sıradaki oyunda Andromeda'da geçen bir koloni savaşına gireceğimizi düşünebilirdim. Uzaylılardan Amerika'yı (ya da dünyayı, ne fark eder) kurtarmaya çalışırken kan ağlayan gökyüzünden içinde vatansever askerler taşıyan yıldız gemilerinin düşüşünü izler, özgürlük heykelinin meşalesine tüneyip "çok kötü uzaylılar birliği tümgeneralini" ağır çekimde antenlerinin arasından vururduk. Sonra özgürlük heykeli havaya uçardı, biz de yerde sürünerek ölmek üzereyken yardımımıza koşacak dostumuzu beklediğimiz son sahneye geçerdik.

Sladgehammer'a kalsa gene böyle bir şeyle karşılaşacaktık bu arada, zira *Advanced Warfare 2* yapmak istiyorlarmış gayet. Tabii bu fikrin uygulanması Activision'ın zaten epey dolu olan cebine pek iyi gelmezdi muhtemelen. Onlar da en yakın dönüşten aracı çevirdiler, hayranların istediği şeyi pek düşünmeden üzerlerine fırlattılar: İkinci Dünya Savaşı'na dönüş! "Ayakları yere basan" bir oyun yapacaklarını açıkladılar. "*Call Of Duty* özüne dönüyor!" diye gaz verdiler. E biz de haliyle gaz maskelerimizi indirdik. İndirdik de, iyi mi ettik?

İYİ VE KÖTÜ

Beklentilerden bahsettim ya, işte onlar tarihteki en büyük savaş söz konusu olduğunda ister istemez büyüyor. 60 milyondan fazla insanın öldüğü, öncesi ve sonrasıyla dünyanın her noktasında bir şekilde hissedilen dev bir karmaşadan bahsediyoruz en nihayetinde. Böylesi bir tarihi olaydan özgün materyal üretmek, ufak da olsa bir alt metin yapmak zor olmamalı. Hatta olmamalı demeyeyim, zor değil. O kadar fazla operasyon, o kadar fazla anlatılmamış öykü var ki… ve hepsi de bizim bile sadece birkaç tık uzağımızda. Ama ne hikmetse ne zaman söz konusu İkinci Dünya Savaşı olsa aynı olayları görüyoruz: Normandiya'nın ölüm kokan sahillerini, Amerika'nın savaşın ilk yılları boyunca tarafsız olmasına karşın sonlarda ne kadar da süper biçimde dünyayı kötü adamlardan kurtardığını... Doğru, bin kere görülse bile etkisini kaybetmeyecek bir sahne var ortada, kabul. Ama neden hep aynı şey?

Cevap bu kez *CoD*'un bir seri olarak geldiği yerle alakalı. Activision elindeki bu markanın en güzel günlerini çoktan gördüğünü düşünüyor olmalı, zira onu iyileştirmek için herhangi bir çaba sarf etmiyor; yalnızca elindekini her yıl aynı seviyede tutabilmek istiyor. İnatçı bir şekilde geleceğe yönelirken bile her oyunun gelişim ve oynanış temellerini sabit tutmalarının sebebi bu; her yıl *CoD* alan kitlenin belli oranlarda aynı tecrübeyi yaşayabilmesi için sabit, korkak ve sürdürülemez bir yol izliyorlar.


Tüm sahneler içinde savaşın gerçekliğini yakalamaya en çok yaklaştığı anı buydu oyunun işte.



Paris'in kurtuluşu bölümü oyunun en farklı bölümüydü. Yeterince özenilse serinin en efsane bölümleri arasına girebilirdi.

Rousseau: Tonight everything we've lost, everything we've fought for, will mean something.



HİÇBİR GÖREV ÇOK ZOR, HİÇBİR FEDAKÂRLIK ÇOK BÜYÜK DEĞİLDİR. ÖNCE GÖREV GELİR!

Her yeni oyunda en azından bir mekanik ya da bölüm deneysel oluyor ama bunun ötesine geçmiyorlar asla. *WWII* de bu zihniyetin yeni ürünü.

Her şeye rağmen önemli olan materyalin nasıl işlendiği elbette. Bininci kez çıkacağımız sahillerde Amerikan 1. Piyade tümenindeki Teksaslı bir asker olan Ronald "Red" Daniels'ı yönetiyoruz. Serinin alameti farikası olan tek kişilik dev ordu Daniels, İkinci Dünya Savaşı gibi insan hayatının bir top mermisiyle aynı öneme sahip olduğu bir ortamda tahmin edebileceğiniz gibi ciddi anlamda sırıtıyor. Operasyonların önemi gerek Daniels'ın her önemli anda spot ışıklarına çağırılması, gerekse oyunun arkaplan oluşturma konusundaki alkışlanası tembelliği sebebiyle zerre kadar aktarılamıyor. Bir de ekip arkadaşlarımızla olan ilişkimizin Zausmann adındaki kankamıza fazlaca odaklanıp diğerlerini açıkça boş vermesi durumu var ki, etrafınızdaki bir iki kişi haricindeki hiç kimseyi birer şahıs, kendi hikâyeleri ve savaşları olan insanlar olarak göremiyorsunuz. Silah arkadaşlığının önemini vurguladığını iddia eden bir senaryo bu bir de. Hikâyenin çoğu iki üstümüzün birbiriyle oldukça zıt karakterlerini kılıç gibi çarpıştırması ve Zausmann'la aramızdaki diyaloglar üzerinden yürüyor.

CoD'un tek kişilik senaryosu kötü değil, ama en iyi tabirle "eh" denebilecek kalitede. Görsellik muazzam, ara sahneler oturup sonuna kadar izlemek isteyeceğiniz türden bir filmden alınmış gibi. 1940'lara da anında götürüyor insanı atmosfer. Fakat oyuncuya sürekli kendini hatırlatan ciddi eksikleri var ve bu oyundan tam zevki alabilmenizi sürekli engelliyor. Henüz oyunun ilk sahnesinde, askerlerin sahile giderkenki ruh hallerini gösterebilecekleri gemi sahnesi mesela, çok… üstünkörü hazırlanmış. Yüz ifadeleri neredeyse gerçek gibi, hareketler de öyle, ama sahnelerin ruhunda hep bir şeyler eksik. Emirlere karşı gelip de sivilleri savaş alanından çıkartırken bile en ufak duygu hissettiremiyor oyun. Sahneler boyunca, olaylar boyunca, savaşlar boyunca yan yana olduğunuz kimseye ısınamıyorsunuz. Bunda müziklerin çok çok başarısız olmasının payı büyük. Ses efektleri fena olmasa da, akılda kalıcı tek bir müzik olmadığı gibi epik olmaya çalışan sahneler bile doğru düzgün bir şekilde desteklenmemiş bu konuda. Hani bu ruhsuzluk Sladgehammer'ın bu oyunu biraz dayatmayla yaptığına inandırdı beni. Zira göz yaşartan grafiklerin ardında tanık olabileceğiniz en sıradan ve unutulabilir İkinci Dünya Savaşı hikâyelerinden birini anlatıyor oyun.

ESKİ DÖNEM, ESKİ MEKANİKLER

O vakitler henüz ölümsüzlük keşfedilmediğinden Daniels'ımız artık hasar aldığında kendiliğinden iyileşmiyor. Takım arkadaşlarımız burada devreye giriyor. Her ekip üyesi bir başka teçhizatı temin etmek için yanınızda: 'Umursamaz, havalı ve Yahudi'yim' Zausmann canınız azalınca "al şunu kendini topla" diye üzerimize sıhhiye çantası fırlatırken, albay 'sert, havalı ve acımasızım' Pierson düşmanların ipanayla fırçalanmış diş gibi parlamalarını sağlıyor. Yeni oyunda can yenileme sisteminin eskisi gibi olacağı duyurulduğunda heyecanlanmıştık, çünkü *CoD* oynayışla ilgili bir şeylerin değişmesini en son beklediğimiz oyun serilerinden biriydi. Ne yazık ki bu tercih oyunun zorluğunu birazcık arttırmak dışında bir fark yaratmamış. Oynanış, yapay zekâ, bombaların patlama süresi… her şey önceki oyunlardan hatırladığımız gibi olduğundan, canımızın kendi kendine yenilenmemesi tek başına pek bir fark hissettirmemiş. Zaten etrafta da epey cömertçe

ALMAN SAFLARINDAKİ SİYAHİ KADIN ASKERLER

Aylardır tartışılan kadın karakterler çok oyunculu modda hiç sırıtmıyor. Zaten ortada tarihi açıdan bir bütünlük arayışı yok. Zıplayarak headshot atmaya çalışan keskin nişancı tüfekli piyadelerin, sürekli çapraz ateşte tek başına gezen komandoların, pompalı tüfekle açık alanda koşturan askerlerin olduğu bir ortamda aralarından hangisinin kadın, hangisinin erkek olduğuna bakacak vaktiniz bile yok ki zaten. Hatta vaktimin çoğunu kadın asker olarak geçirmeme rağmen kimsenin bu durumdan yana en ufak bir sıkıntısı olduğunu da görmedim. Genel olarak toksik diye tabir edilen bir kitleye sahip olan oyunda hiç kimse bunu takmıyorsa, bence başka kimse de gereksiz polemik çıkarmamalı.

dağıtılmış ilk yardım kitleri var ve bunları 4 taneye kadar depolayabiliyorsunuz. Siperde can yenilensin diye beklemek yerine kit kullanıyorsunuz anlayacağınız. Sadece en yakındaki ekip arkadaşından yardım isteyebildiğiniz için de eğer yardıra yardıra koşan klasik bir *CoD* oyuncusu olma huyunuzdan vazgeçemiyorsanız (benim gibi) Zausmann'ın olmadığı bölümlerde can sıkıntısı çekebiliyorsunuz tabii. Bu hafiften sinirimi bozduysa da biraz paslandığım için de böyle olmuş olabilir tabii, yoksa kimseye *CoD*'un senaryo modunda bile bin kere öldü dedirtmem! Ha bu arada, ekip arkadaşlarımızın şu ana kadarki en beceriksiz askerler olduklarını ve yanlarında dikilen Alman askerleri tarafından bile görmezden gelindiğini belirtmem lazım. Yani göz göre göre kafama ateş eden askeri umursamayıp siperde takılmaları hiç kardeşçe bir hareket değildi. Siz aman ha arkanız sağlam sanıp da diğer yöne bakmayın.

Oyunun tarihi açıdan önemine gelince… Kusuruma bakmayın ama *CoD*'un iyi bir hikâye sunabileceğini artık düşünmüyorum. Şu ana kadar da çok negatif gidiyorum, farkındayım, ama oyunun kendisi o kadar negatif değil. Sadece olabilecekleri, yaptıklarından o kadar fazla ki kendimi kaçırılan fırsatları yazarken buluyorum süreli. Konuya dönersek; kendi oluşturdukları hikâyelerde bile "mutlak iyi" ve "mutlak kötü"nün ötesine uzun yıllardır geçmeye çalışmıyor *Call of Duty* oyunları. Kitlesini marka adıyla ve akla gelen ilk özellikleriyle ellerinde tutmaktan başka bir amaçları olmadığını açıkça gösteriyorlar her yeni oyunla birlikte. İkinci Dünya Savaşı'nın tarih boyunca iyi ve kötü ayrımını politik doğruculuktan korkmadan işleyebileceğiniz tek nokta olması da bu bakımdan ekmeklerine yağ sürüyor. Ha buna rağmen ve tek kişilik modda bütün savaşı Almanlara karşı vermemize karşın yalnızca iki kez 'Nazi' lafı geçiyor, düşmana sürekli Kraut deniyor. Hani oyun sanki Neo-Nazilerin bile damarına basmamaya çalışıyormuş gibi gereksiz bir üstünkörülük var. Yahudi soykırımından dahi bahsetmeye korkmuş gibiler sanki, sadece son bölümün en sonunda ufacık, konunun ağırlığının yanına bile yaklaşamayan silik birkaç dakikayla geçiştirilmiş konu. Oyunun vahşetten korkma durumu da yok bu arada, gayet kan gövdeyi götürüyor, yani sebep bu da değil. Benim aklıma bu silikliğin nedeni olabilecek 3 şey geliyor:

Birincisi, Activision'ın yapım stüdyolarına oyunun tartışmalı konularda gündeme gelmemesi için baskı yapması. Ne kadar göz önünde olan bir seri olduğu ve özellikle *Infinite Warfare*'dan sonra gelen büyük tepkileri düşününce, hiçbir konuda risk almamanın en iyi yol olduğunu düşünmüş olabilirler. İkincisi, tahmin edilebilir ve jenerik olmanın daha büyük bir kitleye hitap etmek için en uygun yol olduğunu düşünmeleri. Bu kafadalarsa asla eskiden olduğu gibi gerçekten dişe dokunur bir iş yapamayacakları kesindir. Üçüncüsüyse en kötü ihtimal; bu hikâyenin gerçekten iyi olduğunu düşünmeleri…

Oynanışın standartlığını kırmaya çalışan tek bir bölüm var ki oyunun tek alışılmadık, potansiyel vadeden mekaniği de orada karşımıza çıkıyor: Paris'i kurtarmak için Alman karargâhına sızmaya çalıştığımız casusluk bölümü. Bu bölümde gene aklınıza gelebilecek en klişe geçmişe sahip 'Almanlar ailemi katletti' hanımı yönetiyoruz. Sahte bir kimlikte yazan bilgileri okuyup karargâha sızarak içerideki casustan patlayıcı dolu bir çantayı almamız gerekiyor. Dürüst olacağım, elimde sahte bir kimlik tutuşturulup içindekileri ezberlemem ve her yeri Nazi kaynayan kale gibi bir binaya girmem söylendiğinde bayağı panik oldum.



AMERİKAN 1. PİYADE BÖLÜĞÜ

Oyun açıklamak için pek çaba göstermese de, Amerikan 1. Piyade Bölüğü'nün ilk savaşı Normandiya'da verilmiyor. Astsubay Pierson'ın sürekli bahsettiği Tunus'taki Kasserine Geçidi'nden tutun da Sicilya'ya kadar, savaşın çok farklı cephelerinde hem galibiyet hem de yenilgiler görmüş olan bölük, Normandiya çıkartmasında da karaya ilk ayak basan askerlerden ve çıkarmanın ilk saatinde askerlerinin neredeyse üçte birini kaybediyorlar. Alman savunması da oyunda olduğu gibi yarım saatte geçilmiyor elbette, hayatta kalan askerler doğrudan emirlerin pek de işe yaramadığını fark ederek doğaçlama yapmak ve savunmadaki zayıf noktaları bulup oraya yüklenmek zorunda kalıyorlar. Sonunda gün batarken birkaç dar gedik oluşturmayı başarıyorlar ve çıkarmanın başarılı olmasına önayak oluyorlar.

Headquarters serinin başına gelen en güzel yeniliklerden biri.









Keşke artık "küçük harita, az oyuncu" mantığından biraz vazgeçmeye başlasalar…

Başkalarının supply drop açışını izleyerek başarım kazanabilirsiniz.

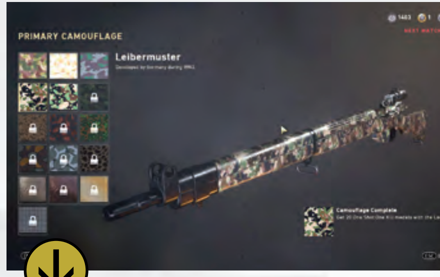
KRAUT VE FRITZ

Senaryo boyunca müttefik saflardaki askerlerin Alman askerine Nazi değil de "Kraut" ve "Fritz" dediğini fark edeceksinizdir. Bunlar Amerikan ve İngiliz askerlerin Alman askerleri için taktığı lakaplar. Kraut ilk olarak I. Dünya Savaşı'nda İngilizler tarafından kullanılmaya başlayan bir argo tabir olup aslında Almanca bir çeşit lahana turşusu anlamına gelen Sauerkraut'tan geliyor. Doğu ve Orta Avrupa'da daha çok yenen bu turşu Almanlarla özdeşleştirilmiş ve bir hakaret olarak kullanılmaya başlanmış. İkinci Dünya Savaşı sırasında İngilizler'den çok Amerikalı askerlerin bu tabiri kullandığı biliniyor. İngilizlerin kullandığı Fritz ise Frederick isminden gelen bir kısaltma, bizde askerlere Mehmetçik ya da İngilizlerde Tommy dendiği gibi, İngilizler Fritz'i iki dünya savaşında da Almanlar için kullanıyorlar.

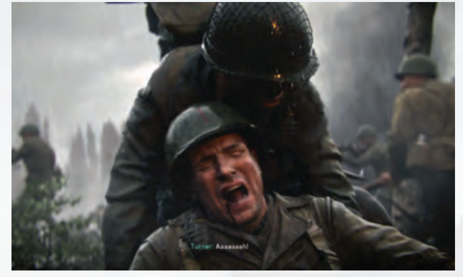
Bkz: Naziler kötü ve bu da kanıtı sahnesi no 45.



Hem Nazi hem zombi, öldürmek için başka nedene gerek var mı?!







"Ben *CoD* deyince pev pev adam vuracağız sanıyordum?" diye düşünürken içime dolan bu "Ya yakalanırsam?!" hissi çok güzeldi, hatta oyunun herhangi bir şey hissetmeme yol açan tek anı olmuştu bu. Ne yazık ki bu paniğimi sezmiş gibi ve yatıştırmak istermiş gibi karşıma sadece iki seçeneği olan basit sorular çıktı her seferinde. Olayın bütün gerginliği de anında kayboldu tabii. Oysa o kadar güzel bir potansiyeli vardı ki o bölümün...

Yetmezmiş gibi üzerine bir de gereksiz derecede fazla olan gizlilik sekanslarından biriyle devam ettirdiler bölümü, ki başlarım gizliliğinize artık dedirtti. Yapay zekâ buna müsait değil bir kere, vurup geçmek gizlilik bölümlerinde bile en kolay seçenekse bir durup "Bu gerekli miydi?" diye bakmak gerek. Bunların dışında tek kişilik senaryo Ubisoft'un araç mekaniklerine taş çıkaracak kalaslıkta tank, cip ve uçak yönettiriyor bize. Bahsetmek bile istemediğim kadar zevksiz bölümlerdi ikisi de. Bir de kahramanca davranışlar var yeni eklenen; bunlar temelde yaralı bir askeri en yakın sipere çekmek veya düşman askerle kapışırken araya girip düşmanı öldürmek suretiyle günü kurtardığımız, hiçbir şey hissettirmeyen ufak olaycıklar. Atlamak istemediğim son bir şey, doğru anda doğru tuşa bastığımız anlar… Dramatik değilsiniz ve eskidiniz artık, lütfen modern oyunlarda on yıl önceki etkileri yaratmaya çalışırken biraz daha yaratıcı olun yahu. Böyle lönk diye alıp aynı şeyleri koyarak oluşturduğunuz bir kolaj sadece tembelliğe işaret ediyor. Alakasız bölümlere iki üç tane serpiştirilmiş *CoD 4*'ten kalma köpekler de öyle.

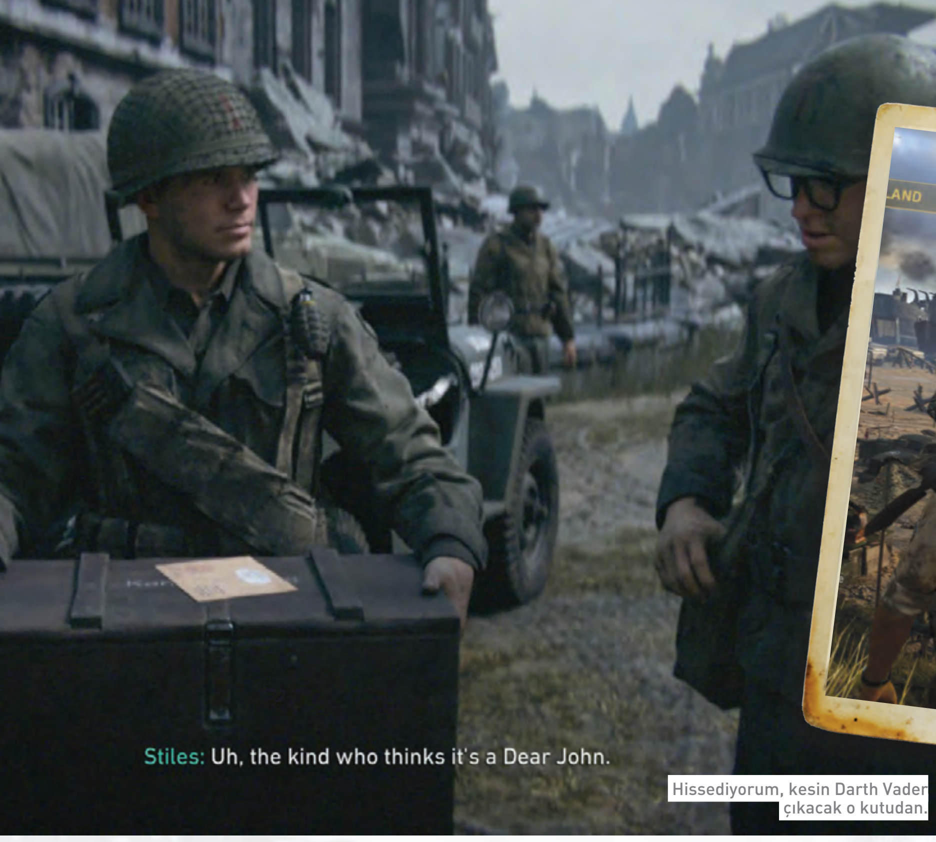
Senaryo modunu toparlarsam: Ruhsuz, akılda kalıcı hiçbir yanı olmayan ve *CoD* oyunları içindeki en silik son bölüme sahip senaryoydu diyebilirim. Aksiyon sekansları genel olarak az, olanlarsa açıkça absürttü ve içinde geçtiği tarihi dönemin hakkı zerre verilmemişti. Buna rağmen parmakla "kötü" diye gösterebileceğimiz çok şey olmaması için de özel bir çaba sarf edildiğinden, bir kez daha tekrarlayacağım seviyede kalmıştı hikâye: 'Meh' seviyesi.

TÜM BÖLÜK BURADA

Oyunun multiplayer kısmına geçtiğimde ilk birkaç saatimin epey eğlenceli geçti. Duvardan duvara normal bir insan evladı gibi koşmak, garip drone'larla ya da göremediğim patlayıcılarla dakika başı ölmemek anlamsız bir mutlulukla doldurdu içimi! Botlarımın yatay bir zeminde kalmasını (yanımda patlayan bombaların etkisiyle yaptığım parendeleri saymıyorum) özlemiştim. Tetiğe basınca efendi efendi sıktığın yere (hafif falsolu tabii) kurşun yollayan otantik silahları da özlemiştim. Çok oyunculu tarafında özüne dönmüş müydü oyun? Evet, büyük oranda dönmüştü. Özünden biraz daha fazlasına dönmüştü hatta ve bunu nostalji bombasının etkileri ciğerlerimden boşalırken yavaş yavaş fark etmeye başladım.

CoD'un multiplayer'ı genel olarak kendi sağlığını tehlikeye atacak kadar hızlı olmuştur hep. Haritalar bu kez de çok ama çok ufak, labirent gibiler, her noktaları en az üç yerden açık ve büyük oranda kişiliksizler. Aynı zamanda tüm zamanların en kötü multiplayer haritasına da ev sahipliği yapıyor *WWII* fikrimce (sana bakıyorum Gustav Cannon). Buna rağmen serinin önceki oyunlarında yer alan jetpack'ler, duvarda koşmalar, bin bir çeşit acayip killstreak olmadığı için çok daha yalın, eski günlerine daha yakın bir oynanış sunuyor çoklu oyuncu ve gerçekten eğlendiriyor da. Sadece bu bile oynamaya devam etmek için gayet yeterli çünkü oyunun özünde en iyi yaptığı şeylerden biri vuruş hissini

NAZİ ZOMBİ MODU ÜRKÜTÜCÜ HARİTASI VE ÇILGIN GELİŞTİRMELERİYLE GENE BAMBAŞKA BİR OYUN GİBİ.



Hissediyorum, kesin Darth Vader çıkacak o kutudan.





çok iyi vermek olmuştur hep. Ama nostalji hissini üzerinizden attığınız anda oyunun %50 reflekse, %25 şansa ve %25 de bağlantı kalitenize bağlı olduğunu fark ediyorsunuz. Bu oranlar yakın dönemdeki *CoD*'lardan çok farklı olmamasına rağmen dönmeye çalıştığı eski günlere pek yakın değil. Serinin zaman içindeki hız değişimi geri alınmamış *WWII*'de. Yeni ve eski arasında bir noktada, garip bir dengede duruyor bu yüzden. Attığım her maçta eğlendiğim kadar sinirlendim de bu yüzden. *CoD: WWII* beni yıllar sonra bir oyun oynarken klavyeye şiddet uygulatacak noktaya getirmeye çok yaklaştı (Ama başaramadı!) ve bu iyi bir şey: Senaryonun aksine, multiplayer gerçekten hırs yaptırıyor, daha çok oynamak istemenize sebep oluyor. Kusurlarına rağmen başarılı olduğunun en net göstergesi bu.

Çok oyunculu kısmın parlayan yıldızı Headquarters bu yıl. Canlı bir lobi olarak düşünebileceğiniz bu bölümde Normandiya kıyısındaki bir askeri üste diğer oyuncularla birlikte geziyor, çeşitli görevler alıyor, mücadelelere giriyorsunuz. Kazandığınız supply drop'ları önünüze çağırıp açabiliyor, başka oyuncuların da neler kazandığını izleyebiliyorsunuz, hatta bunun bir başarımı bile var. Oyuncuları sosyalliğe iten bu bölüm gerçekten canlı bir ortamda olduğunuz hissini veriyor ve uzun zamandır oyunun başına gelen en güzel şeylerden birisi olmuş. Serinin sonraki her adımında korunması gereken özelliklerden.

Headquarters'la birlikte en eğlenceli diğer yenilik de War oyun modu. Bu mod tıpkı *Battlefield*'daki Operations gibi işliyor, bir takım belli görevleri yerine getirerek ilerlemeye, diğeriyse onu engellemeye çalışıyor, tur bittiğindeyse taraflar değişiyor. Takım oyununa yönlendiren tek mod olarak diğerlerinden çok daha eğlenceli buldum War'u. Onun dışında Team Deathmatch, Free For All, Domination gibi tanıdık, kişisel başarıyı ön plana koyan modlar da yerli yerinde, sapasağlam duruyorlar.

Çok oyunculu kısımda ilk yaptığınız şey kendinize bir tümen seçmek ki temelde bunlar sınıf seçmek gibi çalışıyor. Bunlardan hangisini seçtiğiniz çok önemli değil zira sonradan değiştirebiliyorsunuz. Tümenlere dilediğiniz silahları ve ekipmanları seçip bunlardan 5 adet oluşturuyorsunuz ve her öldüğünüzde istediğinize geçiş yapabiliyorsunuz. Her tümenin kendi seviyeleri var ve 4. seviyeden sonra prestij moduna geçebiliyorsunuz. Aynı şekilde silahların da seviyeleri var. Bunları açmak için kullandığınız parayı her 4 saatte bir headquarters'daki postacıdan alabileceğiniz gibi çeşitli görevler tamamlayarak, supply drop'lar açarak ve gerçek parayla da satın alabilirsiniz. Bu aşamada korkulacak çok şey yok, *CoD: WWII* son zamanlarda örneklerini sıklıkla gördüğümüz mikro ödemelerle öne geçebileceğiniz oyunlardan değil. Evet, daha iyi silahları açacak prestij token'ları alabilirsiniz ama iyi silahı olan kazanır diye bir şey yok. Çoğunlukla kozmetik ürünlere para yatırmak isteyenler ellerini ceplerine atacaktır. Oyunun ödül sistemi de gayet cömert olduğundan ekstra harcamaya yönlendirmiyor hiçbir şekilde.

ÖLÜMSÜZ ORDU

Vicdan yapmadan onlarca kişi vurdurmak istiyorsanız en iyi seçeneğiniz düşmanları Nazi yapmaktır. Vicdan yapmadan binlercesini vurdurmak istiyorsanız, eh, Nazileri zombi yaparsınız! Artık tamamen ayrı bir oyun olması gerektiğini düşündüğüm Zombi modumuz Nazi Zombies, *WWII*'nin başarılı yanlarından. Yani, aslında sevenleri için öyle. Şimdilik Final Reich adlı tek bir haritanın olduğu mod geçtiğimiz oyunlara göre daha karanlık, daha korkunç yapılmışsa da o korkunçluk ikinci sürüyü kürekle kovalarken dağılıyor tabii. Zombi öldürerek kazandığınız birimleri çeşitli silahlar ve güçlendiriciler almak için kullanabiliyorsunuz. Aralarında David Tennant'ın da bulunduğu ekibimizse en fazla hikâye modundaki karakterler kadar akılda kalıcılar. Bu durumda David Tennant da geçtiğimiz yıllardaki Kevin Spacey ve Kit Harrington gibi reklam yüzü olarak kalmış yalnızca. Aksanlı aksanlı küfretmesi epey tatlı ama.

Call of Duty: WWII kesinlikle kötü bir oyun değil. Yarım bir oyun da değil. Ama kişiliksiz bir oyun. Korkak bir oyun. Akılda kalıcı herhangi bir yanı bulunmayan, sadece yokuş aşağı yuvarlanmayı kesip seriyi soluklandırabilecek bir yapım. Yeniden yukarılara çıkmak için bundan çok daha fazlası gerekiyor, biraz cesaret gerekiyor, serinin neleri doğru, neleri yanlış yaptığını dikkatlice düşünüp buna göre hareket etmek gerekiyor; zira korkaklar kahramanlardan daha uzun yaşar, ama asla hatırlanmazlar. Gelecek sefer *CoD* bizi nerelere götürecek bilinmez ama her şey şimdi olduğu gibi kalacaksa, sadece her yıl çıkan koca bir balon olmaktan öteye asla geçemeyecek demektir.

+

- Harika grafikler
- Ayakları yere basan çok oyunculu deneyim
- Serinin kötü gidişatını durdurmuş
- Ortalama üzeri zombi modu

−

- Bayat, klişe senaryo
- Konunun altından kalkmaya çalışmamış bile
- Ruhsuz müzikler
- Çok oyunculu haritalar çok dar
- Hâlâ maksimum 16 oyuncu olması absürt

7

SON KARAR

Seriyi yeniden ayağa kaldırmıyor belki ama yerlerde sürünmesine de bir dur diyor. Çok oyunculu moduysa ihtişamlı günlerine yaklaşabilmiş.

TÜR: FPS **YAPIM:** Sladgehammer Games **DAĞITIM:** Activision / Aral **KUTULU FİYATI:** 280 TL (PC), 320 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL FİYATI:** 209 TL (Steam), 254 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** callofduty.wikia.com

TÜR: RYO **YAPIM:** Piranha Bytes **DAĞITIM:** THQ Nordic **DİJİTAL İNDİRME:** 78 TL (Playstore), 89 TL (Steam), 179 TL (PSN), 250 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ **DAHASI İÇİN:** elex.wikia.com


Sanırım burada bir cinayet işlenmiş. CSI Elex iş başında.

ELEX

Witcher'ın lanetinden kurtuluş

ESER GÜVEN

Piranha Bytes bugüne kadar hep fantastik rol yapma oyunları geliştirdi. Geliştiricinin 2001'de *Gothic* ile başlayan yolculuğu ikinci ve üçüncü oyunlarla devam etti, 2009'da *Risen* ile yepyeni bir fantastik evrenin kapıları açıldı. Üç farklı *Gothic* ve üç farklı *Risen* oyununun bir ortak noktası vardı: Kendinden daha büyük ve daha kusursuz deneyim sunan devlerin gölgesinde kalmışlardı. *The Elder Scrolls* ve *The Witcher* serilerinden bahsediyorum.

Piranha Bytes gölgeden çıkmanın çaresini eşi olmayan bir evren yaratmakta buldu: İşin içinde süper güçlü askerler, radyasyon yiyip mutanta dönüşmüş yaratıklar da var, ateşli silahlar da. Kendini teknolojiye kaptırmış büyücüler, makinelere tapanlar, ortaçağ zihniyetinden kurtulamayıp bunu silahından giyimine kadar yaşam felsefesi olarak kabul edenler. İşin içinde hem bilimkurgu, hem fantezi var anlayacağınız. Büyü ve teknolojinin bu şekilde bir araya geldiği son oyun olarak *Arcanum*'u hatırlıyorum ama bunları bir açık dünya RYO içinde harmanlayan tek oyun *Elex* ve bu sayede *Skyrim* ve *The Witcher 3* gibi oyunların dışındaki bir kulvara çıkıyor.

Neyse ki hikâyesi iyi

Milyonlarca kişinin üzerinde yaşadığı Magalan gezegenine bir gün kuyrukluyıldız çarpıyor ve gezegen neredeyse yerle bir oluyor. Hayatta kalmayı başaranlar tanınmaz hale gelen bu dünyada kendi gruplarını kurup savaşmaya başlıyorlar. Bunlar oyundaki Berserker, Cleric ve Outlaw grupları.

Kuyrukluyıldız beraberinde gezegene yeni bir element olan Elex'i de getiriyor. Bu element teknolojiyi ateşleyebilecek, yaşamın evrimini değiştirebilecek, elinde tutana yeni yetenekler kazandırabilecek bir güç. Cleric'ler bu sayede teknolojik keşifler yapıyor, Outlaw'lar bunu zihinlerini özgürleştirecek bir uyuşturucu olarak kullanıyor, Berserker'larsa büyü gücüne sahip oluyorlar.

Elex'in gücüne kapılan bağımlıların çoğu beyinsiz, vahşi mutantlara dönüşüyor. Bağımlılıklarını kontrol altına alanlarsa duygularını kaybediyor ama karşılığında güç ve dayanıklılık kazanıyor. Kendilerine Alb diyen bu insanlar Elex'le aralarına giren herkese savaş açıyor ve Magalan'daki grupların geleceğini tehdit etmeye başlıyorlar. Alb kuvvetleri son bir büyük saldırıya hazırlanırken komutanlarından Jax tek başına bir göreve gönderiliyor. Kendisi Magallan'ın geleceğini değiştirmek için seçilen isim. Yani biz.

Oyun daha ilk dakikadan bize mevcut gruplar arasında seçim yapmamız gerektiğini empoze etmeye başlıyor. Sürekli olarak bu grupların birbirinden farklı olduğu fikri aşılanıyor ama uygulamada başarılı olduğunu söylemek pek mümkün değil. Mesela Berserker'ların büyülerinin benzerleri Cleric'te PSI adı altına mevcut, Outlaw'lar aynı etkiyi ilaç üreterek yakalayabiliyorlar falan. Yani oynanış açısından büyük bir fark olmuyor, bu daha çok psikolojik bir fark. Üç grubun da değerleri, yaşam felsefeleri birbirinden çok farklı. Farklı görünümlere, değişik görevlere sahipler. Bu yüzden hangi grubu seçeceğinize rol yapma yönünden yaklaşmakta fayda var.

Kusurlarımla sev beni

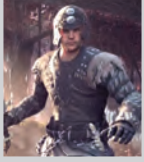
Gerek *Gothic*, gerekse *Risen* mükemmel değil, hatta son derece de kusurluydular. Bu oyunları oynarken zamanınızın yarısını benzersiz yanlarını övmekle, diğer yarısını ise hatalarına küfretmekle geçiriyordunuz. Piranha Bytes oyunları araba gibi; o döküntü kaportanın altında gıcır gıcır bir motor olduğunu fark ederseniz arabanızla çok keyifli anlar geçirebilirsiniz. Ama bu dikiz aynası neden kırık, vites neden takılıyor falan demeye başladığınız anda o zevk yerini bıkkınlığa bırakabiliyor. *Elex* de aynı *Gothic* ve *Risen* gibi başlarda iyi bir izlenim bırakamıyor. Tamam açık dünyadayız ama gerek görseller, gerek diyaloglar zayıf. Atlama ve özellikle de bir yerden düşme animasyonları kütük gibi. Daha baştan şunu al, bunu götür gibi görevlerle karşılaşmak da şevk kırıcı. "*Witcher* gibi değil, *Gothic*




Tülin'in Caner'i? Sen misin?

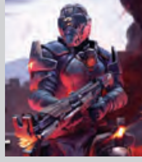


MAGALAN'DA GRUPLAŞMALAR



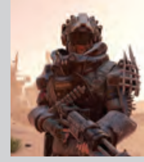
BERSERKER:

İskandinavya'dan gelmiş gibi duran Viking görünümlü bu elemanlar kendilerini büyüye adamışlar. Silah olarak balta ve kılıç gibi ilkel silahları tercih ediyorlar. Teknolojiden o kadar nefret ediyorlar ki yanlarında envanter veya menü açtığınızda bile sizden tiksiniyor, tepki gösteriyorlar. Büyü ve yakın dövüş isteyenler için ideal bir grup.



CLERIC:

Diğer oyunlarda büyücü olarak görmeye alıştığımız Cleric'ler bu defa son derece farklılar. Etrafta mech kostümleri içinde boy gösteriyor, yanlarında drone'larla dolaşıyor, plazma silahları kullanıyorlar. Tam bir 'bu nasıl Cleric yahu' grubu. Uzaktan savaşmak isteyenler için ideal, ayrıca büyü benzeri PSI güçlerine sahipler.



OUTLAW:

Mad Max filmlerinden mi fırladınız diye sorabileceğiniz bu adamlar resmen kafalarına estiği gibi, kuralsızca yaşıyorlar. Çer çöp peşinde koşuyor, ateşli tüfek kullanabiliyor, kendi silahlarını ve cephanelerini kendileri üretiyorlar. Silahları parçalayarak malzemelere sahip olabiliyorlar. Uzaktan savaşmak ve üretim yapmak isteyenlere hitap eden bir grup.





Hep savaş, hep kan revan nereye kadar. Azıcık da rahatlayalım.



gibi" hissi uyandıran bu başlangıç sekanslarını sabrederek geçmenizi öneriyorum çünkü oyun bir açılıyor, pir açılıyor.

Goliet kasabasında birkaç getir götür işi yaptıktan sonra bir sonraki görevin yerine haritada baktığınız anda oyun dünyasının aslında ne kadar büyük olduğu gerçeğiyle yüz yüze kalıyorsunuz. Kasabanın adamı değil mi, iki kapı ileridedir deyip de kendinizi haritanın diğer ucuna koşarken bulunca ne dediğimi anlayacaksınız. Başta her şeyin sıradan görünmesi sizi yanıltmasın; oyundaki karakterlerin hedefleri, birbirleriyle olan ilişkileri zaman geçtikçe daha da merak uyandırıyor ve hikâyeyi çözmeye başlıyorsunuz. Oyundaki sürprizler çok iyi, karakterlerin geçmişleri ve hikayeleri laf olsun diye konulmamış. Buna bir de son derece başarılı seslendirmeleri ekleyince inandırıcı karakterlerle dolu *Elex* evreninin Piranha Bytes'ın şimdiye kadar kurduğu en ilginç evrenlerden biri olduğunu söyleyebilirim.

Özgürlüğün bir bedeli var

Oyun kısa süre içinde bizi tamamen özgür bırakıyor ama bunun bir bedeli var. Bu öyle sürekli güçlendiğiniz ve gittiğiniz her yerde düşmanları azıcık zorlanarak da olsa indirebildiğiniz bir oyun değil. Seviye eşitleme diye bir şey yok, yanlış bir adım sizi saniyesinde mideye indirebilecek güçte yaratıkların ortasında bırakabiliyor. Eskiden *Might & Magic* oyunları da böyleydi ve ben bu sistemi gerçekten çok seviyorum. Yani öyle kafama göre etrafı dolaşayım demek riskleri de beraberinde getiriyor.

Ancak bu özgürlük hissi, iş sorun çözmeye gelince ortadan kalkıyor çünkü oyun çok fazla savaş ağırlıklı. Konuşma yeteneklerinizin, karizmanızın falan görevlerin gidişatını değiştirdiğine nadiren şahit oluyorsunuz. Ancak *Elex*'in savaş mekanikleri de çok zayıf. Oyun hafif saldırı, ağır saldırı mekaniğini *Dark Souls* benzeri bir yapıyla sunmaya çalışıyor ama bunu başaramıyor. Özellikle de yakın saldırı silahlarının hantallığı ve animasyon yavaşlığı gereksiz zorlanmanıza neden oluyor. Menzilli silahlar kullanayım derseniz bu alanda da pek başarılı olduğunu söyleyemem. Bunca oyunun ardından Piranha'nın bu alanda yine çuvallamış olması bana tuhaf geliyor.

Hatasız Piranha mı olur, güldürmeyin

Oyunun en büyük sıkıntısıysa bir Piranha Bytes klasiği olan hataları. Harita işaretçilerindeki sıkıntılardan tutun da yapay zekâ problemlerine, bazı görevlerin kilitlenmesine yol açan, duruma göre sizi oyundan soğutabilecek çok sayıda hatayla karşılaşacaksınız. Yani öyle ki *Bloodlines* bile yanında melek kalabilir, o kadar söyleyeyim.

Elex herkese göre bir oyun değil. Bu oyuna 40-50 saatimi gömmeli miyim diyorsanız önceki Piranha oyunlarını sevip sevmediğinizi sorun kendinize. Aksi halde verdiğiniz paraya acıyıp oyunu iade etme olasılığınız çok yüksek. Ama aradığım tam da öyle bir oyun, yüzlerce yan görev yapayım, kendimi dev bir evrende kaybedeyim diyorsanız, bunun Piranha Bytes'ın *Gothic 2*'den beri yaptığı en iyi oyun olduğunu söyleyebilirim.



- Son derece geniş ve dolu bir harita
- Yaptığınız seçimlerin etkisini dünyada hissediyorsunuz
- Hikâyeye çok özenilmiş, gitgide açılıp merak uyandırmaya başlıyor
- Seslendirmeler oldukça başarılı
- Yetenek sistemi çok detaylı



- Ana karakter animasyonları kütükten hallice
- Savaş mekanikleri başarılı değil, vuruş hissi yok
- Oyunun ivme kazanması çok uzun zaman alıyor
- Çok sayıda ufak tefek hata var, yamalanmaları lazım
- NPC yüzlerinde daha fazla çeşitlilik beklerdim

7

SON KARAR

Belki yamalarla ileride çok iyi bir RYO olabilir ama bu riske girmek için de fiyatının ucuzlamasını beklemenizi öneririm.

TÜR: Platform YAPIM: Nintendo DAĞITIM: Nintendo DİJİTAL İNDİRME: 60 TL (Nintendo eShop) YAŞ SINIRI: 10+ DAHASI İÇİN: mariowiki.com

Bana inanmıyorsanız Peach'e inanın!





Bundan sonra Mario Bey diyeceksiniz.





SUPER MARIO ODYSSEY

Sen bana mutluluğun oyununu yapabilir misin?

EREN ERYÜREKLİ

Bakın burada biz bizeyiz, yalanımız, alacağımız vereceğimiz yok. Dolayısıyla tatlı mekânımızda size ne Nintendo'nun Switch'i Türkiye'ye getirmeyip insanları internetten alışveriş yapmaya mahkûm etmesini kötüleyeceğim (ki ben de oyunu netten aldım sonuçta) ne de zamanında burada yaptıkları ve bir anda vazgeçip insanları yarı yolda bıraktıkları çıkarmadan dem vuracağım (azıcık vurdum ama çaktırmayın). Hayır, bunların hiçbirisi ana konumuz değil. Benim amacım sizi oyunların sadece oyun olarak anıldıkları, onları çevreleyen ticari döngülerden ve dikkat dağıtıcı iş modellerinden uzak zamanlara götürmek. Sadece Mario'nun kontrolünü ele alıp o bağımlılık yapıcı "dıığğğnn" "dıığğğnn" zıplama sesleri eşliğinde keyfimize baktığımız günler mazi olmuş olabilir, lakin Nintendo o unutulmuş pirüpak zamanları gayet iyi hatırlıyor görünüyor ve bu hafızasını son şaheserinde dibine kadar da kullanmaktan çekinmemiş. Tabii ki *Super Mario Odyssey*'den bahsedeceğim sizlere ve ilerleyen sayfalarda sadece o, biz ve eğlence olacak. Zira oyun oynamak tam da bunun için yapılan bir şey benim gözümde.

Şapka devrimi

Başlangıçlar önemlidir ve *Odyssey* bu noktada gayet cesur davranarak sevgili bıyıklı dostumuzu Bowser'a tokatlatıyor ve başından dert eksik olmayan Prenses Peach'i bu kaslı kertenkelenin kollarına bırakıp "hadi bakalım Mario kurtar şu kızı seksekyüzmilyonuncu kere" diyor. Bu klişe ama sıkı başlangıç Mario'yla maziniz ne olursa olsun (misal benimki yaklaşık 20 yıllık) ve bu Mario'nun bir oyunda göründüğü 160. kez de olsa heyecan yaratmayı bilmiş. E bu heyecanı en iyi nasıl köklersiniz peki? Tabii ki daha baştan elimize bir dinozorun kontrolünü vererek! Ama oraya geleceğiz birazdan. Bu oyunun atası diyebileceğim *Mario Sunshine* ve *Mario 64* oyunlarına ve *World* serisine baktığımızda her seferinde yeni bir mekanik denendiğini ve Mario'yla yapılabilecek şeylerin sürekli çeşitlendiğini fark ediyorum. İster kedi kostümü giysin ister sırtına roket taksın her oyunda Nintendo eskiyi cilalayıp temcit pilavı gibi önümüze sunmak yerine riskler alarak yenilik yolundan gitti. Zaten öyle olmasaydı dünya 35 yıl boyunca bu tombul tesisatçının peşinden gitmezdi. Hoş, yakın zamanda



açıkladıklarına göre Mario da artık tesisatçı değilmiş ve muhtemelen emeklilik günlerinin tadını çıkartıyor uzak bir sahilde kaplumbağa çorbası içerek. Ama oyunda Bowser'ın ona hâlâ tesisatçı dediği bir an da var, sanırım hatlar biraz yavaş işliyor onun krallığında.

Neyse yenilik diyorduk, *Odyssey* bize tek bir yenilik sunuyor aslında. O da Cappy isminde, kız kardeşi de Peach'le birlikte kaçırılmış olan bir şapka. Meşhur Barış Manço şarkısında nasıl "Ahmet Bey'in Ceketi" eseri derleyip toparlayan bir kimliğe, kişiliğe sahipse Mario'nun bildik şapkası da Cappy sayesinde ete kemiğe bürünüp tüm oyunu sürükleyen bir karaktere dönüşmüş durumda. Mario şapkasını üç şekilde kullanıyor; birincisi minion tadındaki düşmanları alt etmek ki bu noktada özellikle joycon'larla yaptığınız bazı özel hareketler işinizi kolaylaştırıyor. Diğeri çevredeki bazı etkileşimli objelere atıyorsunuz şapkayı ve türlü çeşitli alanlara gizlere ulaşıyorsunuz. Sonuncusuysa Mario'nun daha bilindik düşmanları olan Goomba'lar ve alev topu atan kaplumbağaları Cappy sayesinde ele geçirip kullanabilmek. Bu ele geçirme işi artık hayvanın genlerine işlemek gibi mi ruhunu ele geçirmek gibi mi desem böyle muğlak bir şekilde temsil ediliyor ve bizlere o arkadaşı kontrol etme şansı veriyor. Sadece yürütebileceğiniz belli başlı objeleri saymazsak yaklaşık 60 adet özel komuta sahip karakteri ele geçirebiliyoruz oyun boyunca. Ve o basit şapka atma hareketi bu sayede korkunç çeşitli bir oyun alanı açıyor oyuncuya, uzun zamandır bu denli maharetli bir oyun mekaniği görmemiş olabiliriz.

Zira neler neler var bu şapkayla kontrol edip yapabileceğimiz. Balık olup serin sulara dalmak, uzayan vücuduyla sağa sola ulaşan bir kırkayak olmak hatta çam ağacı bile olmak mümkün oyunda. Tamam çam ağacı olmanın pek bir esprisi olmasa da T-Rex olup çevreyi yakıp yıkmanın tadı bambaşka. Benim şahsi favorimse karlarla örtülü krallığın sakinlerinden birini kontrol ederek hop hop yarışabildiğimiz anlar oldu. Eminim oynadıkça herkes kendine göre bir şey bulacaktır bu yeteneklerde zira Mario'nun dünyalarında yok yok resmen.

Dünyalar ve harikalar

Dünyalar (veya krallıklar da diyebiliriz) bütün *Mario* serilerinin vaz geçilmezi ve tüm platform oyunlarının da can damarıdır diyebiliriz. Oyun boyunca yaptığınız şeyler aynı olsa da Crash'le kaygan buzlardan tropik yağmur ormanlarına geçmek veya Sonic'le dört döndüğünüz ortamların sürekli olarak değişmesi oyuncuya hep bir yenilik hissi verir. Hatta bu arkadaşlara ben Lara ve Nathan gibi maceracıların antik hazineler peşinde dünyayı tavaf etmelerini de pekâlâ ekleyebilirim. Tebdil-i mekânda ferahlık vardır deyişi *Mario Odyssey*'e cuk oturuyor bu açıdan bakınca. Zira *Odyssey* fiili Latince'den gelir ve en büyük Yunan kahramanı Odysseus'un destansı yolculuğunun anlatıldığı öykülerin genel ismidir. "Epik yolculuk" olarak çevirebiliriz. Bu yolculukta Switch'i hangi modda kullanırsanız kullanın 60 fps'den ödün vermeyen; muazzam detaylar, ince işçilik ve sürekli olarak şaşırtıp gülümseten dünyalar göreceksiniz. Grafiksel olarak bu cihazda nasıl yaratıldığını çözemediğim New Donk City veya gerçekçi stiliyle diğer dünyalardan ayrışan Cascade Kingdom favorilerim. Diğer dünyalardan bazıları biraz yavan kalsa da en az 8-9 tane mekânı beğenip bağrınıza basmanız kuvvetle muhtemel. Switch'in neler başarabileceğini göstermesi açısından da *Breath of the Wild*'la birlikte zirveye oynayan bir yapım *Odyssey* ve *Mario*'nun yeni jenerasyon yükünü de fazlasıyla taşıyabiliyor. İddialı isminin hakkını veriyor yani.

Prenses Peach kaçırıldı demiştik ama nedenini belirtmemiştik. Bowser bu sefer onunla evlenmek peşinde ve bizim biteviye onların ensesinde olduğumuz lakin bir türlü yakalayamadığımız yolculukların amacı her krallıktan bir eşya toplayarak düğünü organize etmek. E tabii bu krallıklara her geldiğimizde şapkaya benzer gemimiz Odyssey'in gücü bir sonraki dünyaya gitmek için arttırıl-









Switch'te Nioh veya Onimusha yok diye üzülmeyin.

BÜYÜK SPOILER OLACAK AMA OYUNDA PRENSES PEACH'İN KAÇIRILDIĞINI SÖYLEMEK ZORUNDAYIZ

UFAK TÜYOLAR

Odyssey'de yapabileceklerinizin tamamını burada anlatmaya yer olmasa da ufak tefek bir şeyler yazabilirim. Öncelikle Goomba kuleleri bir yerlere ulaşmaktan ziyade şapkalı hanım Goomba'ları etkileyip kalplerini (aylarını) çalmanıza yarıyor. Havadaki bir buluta oturmuş bir kaplumbağa görürseniz onu ele geçirip büyük balığı yakalamaya çalışın, buradan da bir ay sizindir. Bowser'ın kalesindeki bir tohumu büyüttüğünüzde oluşan fasulye sırığı sayesinde kolay yoldan altın toparlayabileceğiniz bir bölüme geliyorsunuz. New Donk City'de bir çatıda ve diğer dünyaların çoğunda görebileceğiniz köpeği çeşitli hazineleri bulmak için kullanabilirsiniz, yeter ki onunla oynamayı ihmal etmeyin :)



Rekor Goomba kulesi yaptık anlamsızca.





Siz öyle gazladıklarına bakmayın, biri bile yardım etmedi şu bölümde.

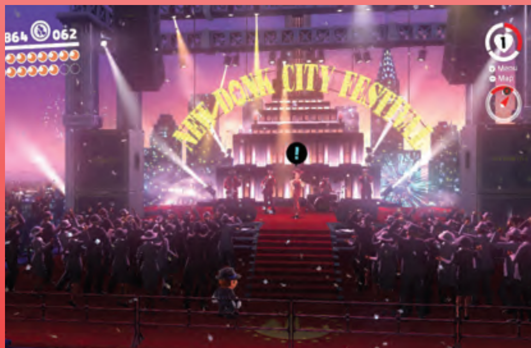
AYIN KARANLIK VE DAHA KARANLIK TARAFI

Ana yazıda oyun bittikten sonra fena halde genişleyip açılıyor demiştim. İşte bu açılmaya iki adet gizli bölüm de dâhil. 250 ay topladığınızda açılan Dark Side oyunun tüm mini boss savaşlarını can tazeleme şansı olmadan oynadığınız ve ölünce baştan başladığınız, zorlaştırılmış bir bölümler silsilesi. Ödülüyse gayet hoş bir kostüm. Darker Side'sa 500 ay bulunca açılıyor ve o ana kadar edindiğiniz tüm becerilerinizi dibine kadar kullanmanızı gerektiren epey psikopat platformlara sahip. Geçmesi gerçekten korkunç bir ezber ve maharet istiyor. Onu geçtiğinizde gelen kostümse oldukça tartışmalı ama bölümü geçmenin verdiği tatmin hissi paha biçilemez.



AYNEN YAPIMCILARIN DEDİĞİ GİBİ: "ODYSSEY ESKİYLE YENİ ARASINDA BİR KÖPRÜ".

mak zorunda. Bunu da sayısı 600'ü aşkın "ay"ları toplayarak yapıyoruz. Bu ay toplama işi başlangıçta gayet basit şekilde ortalığa konulmuş nesneleri almaktan ibaretken oyun ilerledikçe çok daha kompleks ve şeytanın aklına gelmeyecek yerlere saklanmış nesneleri bulmaya kadar gidiyor. Ha bu arada oyun zor falan değil, hatta çok rahatlıkla sonuna ulaşıp bitirebilirsiniz de. Lakin bu oyundan gerçekten keyif almak ve yapımcıların hiç bitmeyen sürprizlerini dibine kadar yaşamak istiyorsanız esas mevzu oyunun sonundan sonra başlıyor ve o ana kadar olan yolculuğunuzun aslında bir ısınma turu olduğunu anlıyorsunuz. Şahsen oyun sonunda 600 küsur tane ay bulmuştum ve daha tonlarca da bulunacak ay mevcuttu dünyalarda. Tabii bu zorluğun kademeli olarak artması demek. Mario'nun bu sefer birden fazla zıplama çeşidi, türlü komboları ve Cappy'i kullanarak yaptığı atraksiyonlar mevcut. Hatta dünyaların çoğunda en klasik *Mario Bros* tadında 2D olarak oynadığınız kısımlar var ki buralarda içinizde bir yerlerde bir çocuk kalmışsa deli gibi sevinecektir ve bu bölümlerin tek gayesi de nostalji yapmak değil.



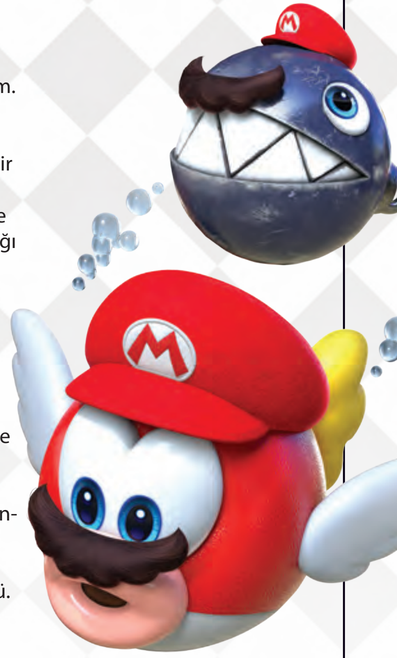


Karun'un Hazineleri gibi maşallah.



Nostaljinin dibi yeniliğin zirvesi

Burada biraz soluklanalım derim zira hazır nostalji kafasına girmişken *Mario*'nun aslında neyi temsil ettiğine dair iki üç laf edeyim isterim. Çünkü *Odyssey* tam da bu anlam bütünlüğünü yaratmak yani eskiyle yeni arasında bir köprü kurmak için burada. *Mario* dediğimizde evrensel bir değerden de bahsediyoruz ve bu değer bütün bir oyun dünyasını kapsayıp dışarıya temsil eden bir karakteri getiriyor akıllara. Dolayısıyla Nintendo her attığı adımda bu ağır sorumluluğu da yükleniyor ve bir şekilde her seferinde alınlarının akıyla çıkıyor bu işten. Hal böyleyken az evvel bahsettiğim nostalji duygusunu gıdıklayan bölümler haybeye koyulmuş değil oyun içine ve oynarken fark ettiğim üzere de halen çok güzel çalışan, eğlendiren, yaratıcı parıltıları muhtemelen bir 35 yıl daha sönmeyecek olan bir ışığa sahipler. *Odyssey* işte bu değeri hem bir oyun içi mekaniği hem de bütünleştirici bir öğe olarak kullanmakta fevkalade bir iş çıkarmış. Esasında işe Donkey Kong'un varillerinden sıyrılmakla başlamış olan Mario'nun o halini oynayabildiğimiz festival kısmı çoğumuzda büyük hisler yaratıp yüzümüze bir gülücük konduracaktır kuşkusuz. Zaten oyun oynamamızdaki amaç o ifadeleri, hisleri oturduğumuz yerden yaşamak değil midir bir yerde? *Resident Evil 2*'de zombi köpeklerin dalak böbrek bırakmayan sıçratışlarını ilk yaşadığınız anı hatırlayın veya Ryu'yla ilk Hadoken çekişinizdeki zevk ve güç duygusunu. Örnekler arşa kadar çoğaltılabilecek olsa da tam da bu hisleri yeniden ve farklı şekillerde yaşatan bir oyun *Mario Odyssey* ve bu yüzden (yani has bir oyun olmanın vaz geçilmez niteliklerine sahip olmasından dolayı) bence yılın en önemli isimlerinden birisi. Ha kimileri oyunu pek kolay bulacaktır ve "Nerede bunun kanırtan platformları?" diye serzenecektir. Olabilir, bırakalım konuşsunlar ki cidden zor birkaç kısım mevcut oyunda. Belki bir başkası "bu oyun da fazla nostaljiye yükleniyor canım" veya "eh şapka atıp zıplıyoruz, ne var ki bunda, çocuk oyunu" diyebilirler. Desinler. Şahsen oyunun bazı dünyalarının ilgi çekicilikten uzak görsel tasarımları olduğunu, boss savaşlarının tatminkârlıktan uzak ve fazla basit kaçtığını düşünüyorum. Bazı ayları almak için yapmanız gerekenlerin fazla tekrar ettiğini, birkaç etkinliğin de düzayak banal olduğunu kabul ediyorum. Lakin bunlar çok daha büyük ve renkli bir resmin çerçevesindeki hafif tozlanmalar gibi kalıyor. Resimse tam da *Mario* tarihine yakışacak şekilde ihtişamlı ve eğlenceli görünüyor. Müziklere, ses efektlerine ve bakıldığı anda neyin ne olduğunun anlaşıldığı özenli tasarımlara girmeme zaten gerek yok. Zira Mario her "Yahooo!" diye zıpladığında benim içimdeki çocuk da onunla birlikte havalara sıçramayı başarıyorsa bu oyun olmuş demektir.



Bu dünyada herkese yer var

Yolculuğumuzun sonuna gelirken özellikle Switch sahipleri kaçırmamaları gereken bir oyunla karşı karşıya olduklarını anlamışlardır zaten. Ve platform oyunlarına tutkun olanların da Switch edinme zamanları gelip çatmıştır belki. Hani bu öyle bir oyun çünkü. Süresi uzun; eğlencesi, saçmalığı, zekâ parıltıları bol ve her şeyden öte "OYUN GİBİ BİR OYUN". Kirlenmemiş, odağı saçma sapan tartışmalara kaymamış ve güncel ekonomik sistemlerin karmaşasından hiç mi hiç nasiplenmemiş bir paket. Oyunu başlatıyor, o dünyaya dalıyor ve saatler nasıl geçmiş anlamıyorsunuz bile. Ha zaten olması gereken bu özelliklerden artı gibi bahsetmiş oldum. Ama öyle tuhaf zamanlardan geçiyoruz ki oyuncu alemi olarak, neyin doğru neyin yanlış veya neyin bu piyasayı gerçekten geleceğe götüreceği hakkında zibilyon tane fikrimiz var. Bu betonarme fikirler ormanında *Super Mario Odyssey* sırtınızı güvenle dayayabileceğiniz eski bir dostunuz gibi kalıyor. Ve büyük bir neşeyle diyor ki; "Hey dostum görüşmeyeli nasılsın? Beni hatırladın mı? Ben eski dostun… Mario!".

Bize de ona can-ı gönülden sarılmak kalıyor tabii ki.

CO-OP NASIL?

Odyssey'nin bir online çoklu oyuncu modu bulunmuyor ve onun yerine yalnızca basit bir co-op modla yetinilmiş. Bu iki kişilik modda bir kişi Mario'yu diğeri de Cappy'yi yöneterek ilerlemeye çalışabilirsiniz. Beni ve oyunu birlikte denediğim yardakçım Ömer'i pek sarmadı bu olay (Ya şapkayı bana vermedin ki bir türlü, bıyıklı bıyıklı adamlar nereye kadar? - Ö). Muhtemelen siz de çok tutkunu olmazsınız. Ha sırf bu şekilde oynayarak oyunun zorluğunu arttırmak da mümkün ama tek kişilik tadı daha bir iyi çıkıyor yapımın.



+

- Üst düzey yapım kalitesi
- Hatasız oyun dünyası
- Grafikler hızdan ödün vermeden kendisine hayran bırakmayı başarıyor
- Saf bir eğlence ve keşif hissi
- Eskiyle yeninin keyifli bir harmanı
- Şapka dinamikleri ve bunun tonla yaratıcı kullanımı
- Kontroller çok temiz
- Müzikler ve hatta sessizlik olan anlar atmosfere çok yakışmış
- Yüzlerce sır, gizli yer ve bulunacak şeyle dolu incelikli

–

- Genel olarak fazla kolay
- Oyun sonuna biraz daha uzun sürede ulaşabilirdik
- Klişe hikâye

9

SON KARAR

Yenilikçi oyun yapısı yıllardır değişmeyen Mario serisinin bu son harikası her platformsever için rengarenk bir eğlence paketi.



○ **TÜR:** FPS ○ **YAPIM:** Bungie ○ **DAĞITIM:** Activision / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 252 TL ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 60 Euro (Battlenet)
○ **YAŞ SINIRI:** 16+ ○ **DAHASI İÇİN:** planetdestiny.com


Destiny de Battlefront 2 gibi oyun ekonomisini yeniden yazmaya kalkıp oyuncu kaybedenlerden oldu.


Destiny 2, PC'de görsel anlamda gerçekten şov yapıyor. Özellikle 4K ekran görüntülerine tablo gibi bakıyor insan.



DESTINY 2

Ne yapacaksın... Kader!

NURETTİN TAN

PC oyuncuları olarak uzun zamandır uzaktan kestiğimiz ve eninde sonunda bize geleceğini bildiğimiz için çok da tribe girmediğimiz bir oyundu *Destiny*. Ama ilk çıktığı günden itibaren muhabbeti hiç bitmedi. Eminim konsolcular biz (PC Master Race yani) kıskanalım diye uzattıkça uzatıyordu. Dolayısıyla ister istemez bir burukluk vardı üstümde. Tabii sonra *Destiny 2* duyuruldu... Oyunun ikincisi PC'ye konsoldan biraz daha geç çıktı ama ne olacak, iki ay daha beklemek koymadı. Açıkçası o arada biraz hevesim de kaçmıştı. Neyse...

Dikkat! Konsol port!

Hiç sorun değil. Oyun konsoldan port ama akıyor. Hatta *Destiny 2* için yapabileceğim en yerinde övgü, optimizasyonu için olabilir. Genellikle oyunların konsoldan PC'ye uyarlanırken performans sıkıntısı yarattığı göz önünde bulundurulursa *Destiny 2* bu konuda "Flawless Victory" çekiyor. Yağ gibi akıyor oyun yanaklarını sıktığım sevgili okuyucu. Oyun artık darülacezeye yatıracağım yedi yıllık ekran kartımı ve işlemcimi başından sonuna kadar zerre zorlamadı. Haritaların büyüklüğü göz önünde bulundurulursa bu çok sağlam bir başarı.

PC UYARLAMASI İÇİN BUNGIE'NIN YETERİNCE VAKTİ VARDI AMA OYUN HÂLÂ ÇOK KONSOL

Hikâye anlatma, hikâye nasıl?

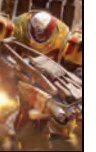
Hah işte bu noktada dananın kuyruğu hafiften kopmaya başlıyor dostlar. Hatta bu başlık altında ufaktan spoiler vereceğim baştan uyarayım.

SPOILER!

Tabelayı astığımıza göre devam edelim. Red Legion ve onun başında dünyaları fetheden Dominus Ghaul dünyamıza saldırıyor. Neden? Çünkü Traveler'ın gardiyanları ölümsüz kılan özünü istiyor. Gayet mantıklı, ben de olsam kıskanır aynısını yapardım. Sonra bütün gardiyanları etkisiz hale getirip bir nevi maden kazıcı aletle Traveler'a girişiyor ve gardiyanlar tekrar dirilme güçlerini kaybediyorlar. Buraya kadar çok iyi, hatta heyecanlı bile denebilir.

Bizi öldürmek yerine aşağıya fırlattığı için halen yaşıyoruz. Ghost'umuz ölürsek bizi diriltemeyeceğini hüzünlü bir müzik eşliğinde anlatıyor. Ghost'umuzun ve kendi karakterimin çaresizliğini o an iliklerimde hissettim, yalan yok. Sonrasında oyunun ortalarında harika espirileriyle Cayde ve Failsafe (your friendly neighbourhood AI) hikâyeye resmen dinamizm katıyor. Ama bu espriler zamanla sakız gibi uzamaya başlıyor. Çok önemli görevlerin ortasında telsizden konuşan Zavala'nın bile Cayde gibi espri yaptığı anlarda oyundan sırtıma roket takarak koptum gittim. Beyler rahat durursanız dünyayı kurtarmaya çalışıyorum!

Ghaul'un Speaker'i yakaladığı ilk sinematikte heyecanlanmışken bu anı oyunun sonuna kadar sakız gibi uzatacaklarını ummuyordum tabii ki.



Ghaul tam Speaker sayesinde Traveler'dan yaşam özünü zorla alamayacağına ikna olmuştu... İşte o an hikâye acaba nasıl olacak diye meraklandım tonton okuyucu… Sonra ustasının gelip ona kızması ve "Her şeyi zorla ele geçirdin, bunu da böyle yapacaksın!" dedikten sonra ustasını öldürdü. Ve Ghaul ne yaptı? Traveler'ın özünü zorla aldı! Madem zorla alacaksın senin çocukken hayatını kurtarmış, akıl hocan olmuş ve ordunun önemli generallerinden olan ismini hatırlamadığım kurbağa tipli herifi neden öldürdün!? Milyon dolarlar harcanarak yapılan oyunlara nasıl böyle basit senaryolar yazabiliyorlar anlamakta güçlük çekiyorum.

Ha bir de unutmadan. Son bölümde Ghaul'a kadar kimseyi vurmadan, düşmanların yanından koşa koşa geçtiğimi de hatırlatmam gerekli… Ne diyeyim daha?

SPOILER SONU

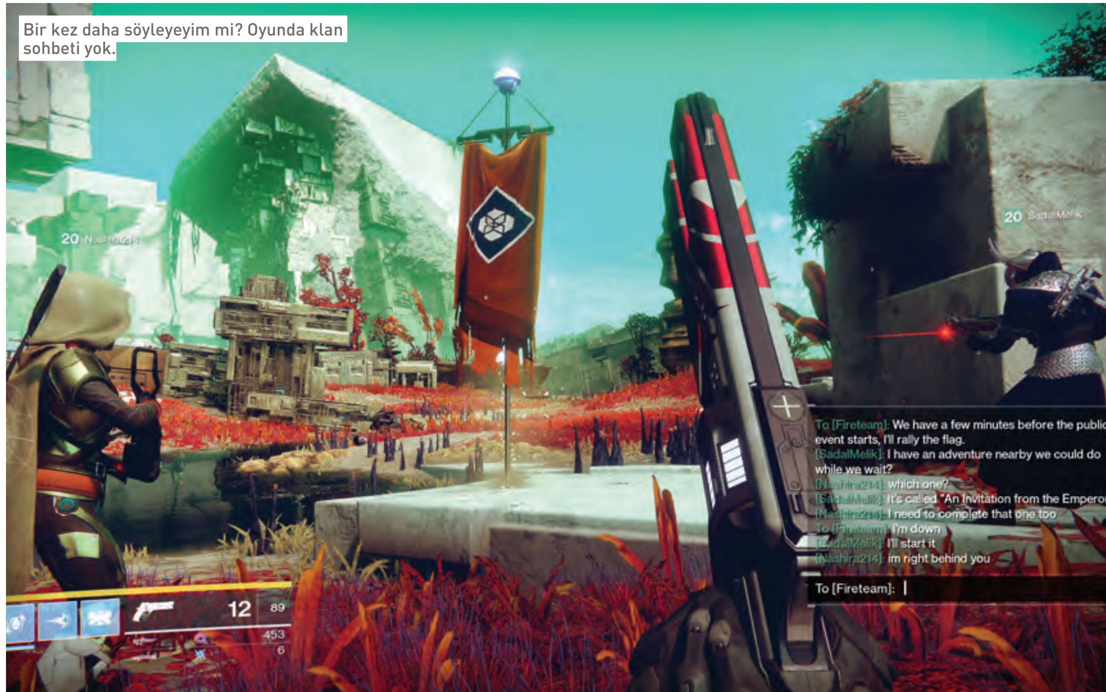
Çok uzatma! PC'de oynanabilirlik nasıl onu söyle!

Hay hay paşam! Optimizasyon 10 numara 5 yıldız olduğu için oynanabilirlikte de haliyle bir sıkıntı yok. Özellikle fare ve klavye ikilisi işinizi süper kolaylaştırıyor. Olsa olsa sorun burada başlıyor zaten çünkü oyun yapay zekâ fare kullanan ninja reflekslerine sahip PC oyuncuları için fazla hantal kalıyor. Zorlanacağınız noktalar ancak yeterli ekipmana sahip olmadan gireceğiniz Nightfall ya da raid'ler olabilir. Senaryoyu hızlı bir şekilde zorlanmadan bitiriyorsunuz. Konsola sadık kalayım, gamepad takarak oynayayım, o zaman biraz olsun zorlanırım belki derseniz orada da aim assist devreye giriyor.

"Bunlar beni ilgilendirmiyor, oyun kolaymış canıma minnet, ben PvP'me bakarım" diyorsanız siz bilirsiniz. Halihazırda Bungie, *Destiny 2*'nin eSpor olmaya kasmayacağını belirtti ve bu yüzden oyunun geleceğiyle ilgili beklentilerinizi şekillendirirken PvP için açtığınız büyük beklentilerle dolu alanı biraz daraltmakta fayda olabilir. Toplamda üç sınıf ve bu sınıfların birbirine çok benzer alt sınıflarının olduğu PvP maçlarını oynamak belirli bir noktadan sonra beni sıktı. Yani neden *Overwatch* varken *Destiny 2*'nin PvP'sini oynuyorum diye kendime sormadım değil. Gerçi cevabı biliyordum, dergi yazısı için… PvP modunda dilerseniz gamepad'le oynayabiliyorsunuz fakat gene aim assist devreye giriyor. Hatta bu yüzden oyuncular arasında yaygara bile koptu çünkü yüklenen bir programla gamepad için sunulan aim assist özelliği fare için de aktif edilebiliyordu. Son olarak Bungie bu özelliğin kaldırılmayacağını belirtti… Oyun konsol tabanlı diye illa gamepad seçeneği koymak ve buna aim assist vermek bir derece ama yardımcı programlarla aim assist'in fare için kullanılmasına kulak tıkamak gerçekten inanılır gibi değil.

Destiny 2 aslen PvE ağırlıklı bir oyun ve dolayısıyla Bungie'nin PvP'ye bir yere kadar ince çalışması bu açıdan kabul edilebilir bir şey. Ama PvE ağırlıklı bir oyunda clan chat'in bulunmaması da çok muazzam bir detay. Neden? Çünkü konsol oyuncuları konuşarak iletişim kuruyor! Yazılı iletişime ne gerek var!? İnanması güç belki oyun kurdu okuyucu ama ben bu satırları yazarken *Destiny 2*'de halen clan chat'i bulunmuyordu. Bungie bunu eklemeyi önceliklerinden biri olarak açıkladı ama "Neden oyunu bu şekilde çıkardınız?" diye sorarlar adama o zaman. Clan chat isterseniz cep telefonunuza yükleyeceğiniz bir uygulamayla kullanabilirsiniz ama oyun içinde hayır… Bu uygulamayla karakterleriniz arasında silah değişikliği de yapabilirsiniz.

Destiny 2 konusunda karışık duygular içindeyim. Ben FPS PvE tarzındaki oyunları sevmediğimi bir kez daha anladım ama seveni vardır ve listemde halen deli gibi *Destiny 2* oynayan arkadaşlarımı gördükçe bunu daha iyi anlıyorum. PvE'nin kendini tekrar etmesi ve monoton olması benim sıkıntım sonuçta. Siz geçen her saatte gelişim hissini alıp oyuna daha da ısınıyor olabilirsiniz. Fakat clan chat ve aim assist konuları göz ardı edilmeyecek kadar önemli. Keza hikâyenin çok kötü olması ve anlamsız PvP modu da bunlara eklenebilir. Doğrusu *Destiny 2*'nin PC'ye yakışan bir şekilde tertemiz bir sürüm olmasını beklerdim, "PC'ye de çıkaralım oradan da para kazanırız" değil. Ama olan oldu, *Destiny 3* oynar mıyım? Hiç zannetmiyorum. Nihayetinde oyunu oynarken eğlenmedim değil ama ödeyeceğiniz fiyatla bunu endekslediğimde kusurları gözüme batıyor. "Sen de bu ay her oyunu gömüyorsun!" diyebilirsiniz ama ödediğimiz paraların sonundaki sıfırlara bakınca daha fazlasını beklemek gerek bence ve eğer siz de bu parayı ödeyecekseniz düşüncelerimi olduğu gibi size aktarmak benim için çok önemli sevgili okuyucu. Neyse ben misler gibi *Battlerite*'ımı oynamaya devam edeyim. Oynamadıysanız kesin bakmanızı tavsiye ediyorum, zaten ücretsiz de oldu. Neyse 20'lik dişimin bana verdiği müthiş ağrıyla izninizi isteyerek kaçıyorum.



Bir kez daha söyleyeyim mi? Oyunda klan sohbeti yok.

İMECE USULÜ LVL

Hızlıca seviye atlamanın en güzel yolu senaryoyu bitirmek. Senaryoyu oynarken yanından geçeceğiniz Public Event'leri de yaparsanız bu süreci olabildiğince kısaltmış olursunuz. Çok zamanınızı almayan bu event'lerle uğraşan birilerini görürseniz geç de olsa katılın. Bir mermi bile sıksanız loot'unuzu alıyorsunuz merak etmeyin.



- Harika optimizasyon

–

- Aim assist olayının suistimal edilmesi
- PvE odaklı bir oyunda clan chat nasıl olmaz?
- Konsol zorluğuna ayarlanan ve PC'de kolayca elenen yapay zekâ

7

SON KARAR

İyi bir PC uyarlaması değil ancak halen günü kurtaracak seviyede, özellikle FPS PvE tarzını sevenler için çok iyi bir seçenek.



STAR WARS BATTLEFRONT II

BUNLAR HİÇ OLMAMIŞ GİBİ DAVRANSAK?

SARP KÜRKCÜ







Oyungezer'in Haziran 2014 sayısının bende çok özel bir yeri vardır. O sayının kapağı, derginin ilk kez oyun olmayan kapağıdır çünkü. Star Wars Expanded Universe'ünün sıfırlanması ve yeniden inşa edilecek olması işte bu kadar büyük bir olaydı bizler için ama aradan geçen üç yılın o yazıdaki umutlu havayı koruduğu söylenemez. Yeni kitaplar eskilerin gölgesinde, genel tutarlılık konusunda ciddi hatalar var. Star Wars sanki parça parça "ortalama" olmaya doğru ilerliyor, bunu değiştirecek bir şeyler var mı diye aranıyoruz bizler de. Ama 2017'nin sonuna gelmişken, arayışlarımız hâlâ devam etmekte. Hatta gelecek sene için motivasyonumuz kaldı mı, emin değiliz. Teşekkürler *Battlefront II*.

ESKİ GALAKSİYİ BIRAKIP GİTMELİ

Battlefront II, genel oyun algılarına bakarsanız çok ciddi hataları ve kalitesizlikleri bulunan bir proje aslında. İlk oyunun eksik kaldığı bazı kısımları onarmayı başarmış, bazı kısımlara müdahale ederken ortalığı batırmış, bazı kısımlara ise hiç dokunmayıp daha önce ne varsa aynen alıp koymuş. Kendisini tanımladığı normlara göre bakarsanız eğer, *Star Wars: Battlefront II* ortalamayı bile tutturamayan bir oyun.

"Ama..." diye başlayıp ufak bir "twist" atmadan önce bu kısmı bir temizleyelim istiyorum ben. *BF II*, ilk oyunun DICE Stokholm odağından çıkıp birçok farklı stüdyoya yayılmış durumda. EA, bu oyun için muazzam bir iş gücü (ve bununla orantılı bir bütçe) ayırmış. Motive (Jade Raymond'un başında olduğu destek stüdyosu), Criterion (*Burnout* ve yeni *Need for Speed*), DICE'ın ana stüdyosu (İsveç) ve daha birçok EA ekibinin parmağı var bu oyunda. Başlangıçta tüm bu logolar geçerken heyecanlanıyor insan. Çünkü böyle bir yetenek birliğinin oluşturduğu bir güven duygusu var oyunun girişinde.

Belki de senaryo modunu 5 saatten kısa sürede bitirdiğimde üzüntü değil de kızgınlık hissetmemin sebebi de bu güven duygusudur. Kızgındım, çünkü hikâyenin bu kadar çabuk bitmesine değil, zamanımı boşa harcamış olmasına takıldım. Kızgındım, çünkü EA bu oyunu 2015'deki selefi gibi sadece çok oyunculu olmaya odaklanabilirdi ama hayır. Bir şeyleri yarım yamalak yapmak, hiç yapmamaktan daha önemli 2017'de.

Halbuki işler hiç de kötü başlamıyor. Iden Versio, oynadığımız başkarakter, Asiler'in gemisinde tutsak ve siz onun sadık ID10 seeker droid'i olarak bir kurtarma operasyonu düzenliyorsunuz. Iden'in bu gemide oluşunun bir sebebi olduğunu anlıyorsunuz, hikâye eklemlenmeye başlıyor. Kendinizi Inferno Squad'ın geri kalan üyeleriyle birlikte Endor'da gerçekleşen bir savaşta bulmuşken gökte ikinci Death Star patlıyor... hikâyenin geri kalanıyla birlikte.

Çünkü bu noktadan sonra çok geniş bir kurgu ağıyla bir arada tutulsa da özünde bağımsız görevlere gidiyorsunuz sürekli. Bunun sebebi açık: Ortada konuşulmaya değer bir hikâye

Melül melül vurulmayı bekleyen Stormtrooper, kimsin sen? Kimlerdensin? Söyle bana...





Özel tim olan Inferno Squad sahada üç kişiden oluşuyor ama aslında gemileri Corvus'ta bulunan ekipleriyle birlikte sağlam bir İmparatorluk gücü.

REY'İN AİLESİ

Bunu bir spoiler olarak görmüyorum, o nedenle açıklamakta sakınca yok. Hikâyenin bir kısmında 30 yıl ileriye sarıyoruz ve Kylo Ren'le bir görev yürütüyoruz. Sırf canon birkaç bilgi veriyor diye "woaaw" deniyor bu sahne için ama ufak bir detay haricinde aslında sunduğu pek bir şey yok. Kylo Ren, bir karakterin zihnine giriyor ve bir kız çocuğundan bahsediyor. Bu kız çocuğunun Rey, ebeveynlerinin de bu oyundaki kimi karakterler olduklarına dair birçok şey dolaşıyor etrafta. Ben bunu olası bulmuyorum ama duymadık demeyin. Çünkü Rey'in sahip olduğu Force için yeterli bir açıklama yok ortada. Üstelik Star Wars ekibi (özellikle Mark Hamill) Rey'in ebeveynleri için "aslında anlayan için kim oldukları çoktan belli" diyordu uzun süredir. BF II'nin karakterleriyse yepyeni, yani bu iki nokta da birbiriyle çelişiyor.

yok ve bu "hikâye" modu, aslında çoklu oyuncuda kullanacağınız silah, ekipman ve kahramanları size denetmek için üretilmiş bir maceradan farksız. EA bu hikâyenin reklamını yapmamış olsaydı şu anda susmuş, daha farklı noktaları tartışıyor olurdum sizlerle. Ama kazın ayağı öyle değil, üstelik *BF II*'nin tek kişilik modu birçok oyuncu tarafından da heyecanla bekleniyordu (ilk oyunun en çok eleştirilen noktalarından biriydi bu nihayetinde).

Bu birbirinden bağımsız görevler, aslında Disney'in başka bir çirkinliğini (ve Star Wars'un doğasını) ortaya koyuyor: Her şeyi al, her şeye para ver! İlk görevlerde gözüken kırmızı droid (Sentinel), Luke'la oynarken gittiğimiz gizli yerleşke (Observatory), Han'ın aldığı bilgiyle yapmak istediği (Aftermath'in ikinci kitabı) gibi birçok gönderme var. Tabii Disney diyor ki, "bunları öğrenmek istiyorsanız saçın bana paraları." Star Wars hep böyle oldu, ama *BF II*'nin tek kişilik hikâyesi kadar beceriksiz bir reklam aracı görmemiştim ben. Oyun ağzınıza bir parmak bal çalmaya çalışıp bunu saçınıza sürüyor resmen. Doğru düzgün bir merak oluşturmayı bile beceremiyor. Mesela oyun Jakku Savaşı'na da değiniyor (ilk oyunun DLC'si, The Force Awakens'da gördüğümüz kalıntıların sebebi). Ama kitaplarda gerçekleşen çok etkileyici olaylara referans vermek yerine buraları ruhsuz ve sıkıcı işliyor. Ki araya iliştirilecek birkaç replikle oyuncuların merakı o kadar kolay kabartılabilir ki!

Üstelik, Disney'in Star Wars'u pek de önemsemediğini gösteren bir noktayı da Lando'yla oynarken görüyoruz. Lando, Sullust'ta bir göreve atılıyor ama daha önce çıkmış canon kitaplara göre Lando, Bespin'de olmalı. Cloud City'yi geri almak için sistemin merkezden kopuk İmparatorluk askerleriyle savaşıyor hatta. Diğer yandan Leia, normalde Ben'e hamileyken bunu ne modelinde, ne de hologramlarda görmüyoruz. Ne doğru, ne yanlış? Neyi referans alacağız? Neyi örnek göstereceğiz? Çünkü Disney'in parçası olan Star Wars'ta anladık ki eserler birbiriyle eklemlenmiyor. Bu hikâye birliğini takip etmesi gereken ekip tüm gün ne yapıyor çok merak ediyorum.

Ayrıca oynadığımız ve görüştüğümüz karakterler tek boyutlu, onyıllarca süren eğitim ve doktrinler tek bir yüzeysel bahanede yıkılıyor, repliklerin tarzı ve görevler arasındaki karakterlerin kişilikleri sürekli değişiyor. Aynı külliyatın az beğenilen kitaplarında ayakları daha çok yere basan karakterler ve motivasyonlar görmüşken *BF II*'nin ciddiye alınır kimsesi yok. Kaldı ki Star Wars bağlamından çıkarmaya korkuyorum bu hikâyeyi. O zaman rakipler daha dişli, başarısızlık daha net olacak.

Bu arada Iden'ın ve hikâyede yer alan diğer karakterlerin seslendirmesinde bir sorun yok. Janina Gavankar ve seslendirme ekibi işini ziyadesiyle yapmış ama eski hiçbir kahramanda sesin orijinaline yakın olmasıyla bile uğraşılmamış. Luke, Han, Lando, Leia, hatta Vader... Sesler o kadar sahte, o kadar başka ki. Fark etmeyeceğimizi mi düşündüler, ya da umursamayacağımızı mı? Bilemiyorum, bilmek istediğimden de emin değilim.

OYUNA GİRELİM, OYUNCU YOK

BF II'yi alan birçok insan zaten tek kişilik hikâyeyi

BF II'NİN STAR WARS'LA ARASINDA SAYGI PROBLEMİ VAR AMA SUÇLUSU GALİBA DISNEY.



hızlıca oynayıp yoluna çoklu oyuncuda devam edecek. Oyunun sürekliliğini sağlayacak yer burası. İlk oyunun harita azlığından şikâyet ediyorsanız eğer, *BF II*'ninkiler sizi tatmin edebilir. Rotasyon konusunda çok şanslı olamasam da tüm haritaları deneyebildim. 11 farklı yer var Galactic Assault'ta oynayabileceğiniz (oyunun 40 kişilik savaş modu), diğer oyun modlarında da birçoğunu daha ufak haritalar olarak görüyorsunuz. Yani aradığınız farklılıksa, *BF II* bunu harita yönünden sunuyor. Üstelik bu sefer sadece eski üçleme ya da (DLC'yle) The Force Awakens sınırının da dışında, Prequel ve Clone Wars'a dair de haritalar var.

Benim Galactic Assault haritalarıyla ilgili sıkıntım doğma noktalarının pek iyi ayarlanamamış olmasında. *Battlefield*'larda sonunda tek bir keskin nişancı kurşunuyla ölmek için 3 dakika koşmam kadar sıkıntılı olmasa da kimi zaman aksiyondan gereksiz uzak kalıyorsunuz. Starkiller üssü ya da Death Star II gibi haritalarda (daha çok kapalı alan) bu durum daha az yaşanıyor. Ama özellikle Endor ya da Kashyyyk'ta arada sıkıntı çekilebiliyor.

Atmosfer anlamındaysa *BF II* topyekûn savaşın ruhunu vermede yine başarılı. Star Wars olmanın getirisi, havada uçuşan lazerler sayesinde çatışmanın varlığını sadece duymuyor, aynı zamanda görüyorsunuz da. Havada uçan araçlar, aşağıya saldıran LAAT'ler, etrafta kahramanlar derken sürekli bir devinim var ve hem göze hem de kulağa hitap ediyor her şey.

Oyunun uçuş mekanikleri komple elden geçmiş ki bence *BF II*'nin takdir edilecek en önemli noktası bu. Starfighter Assault'ta (ya da Galactic Assault'ta havadayken) bu uçuş mekanikleriyle hem daha rahat, hem de daha tepkili bir kontrole sahip oluyorsunuz. Arcade yapısından bir şey kaybetmiş değil bu arada. Ama daha atik her şey, hantallığı gitmiş resmen. Zevk için oynadığım zamanları genelde havada geçirdim hatta.

İlk oyunun aksine *BF II* sınıf sistemini kullanıyor. Bu çok göreceli bir durum, kimi sınıf sistemini severken kimi de kendi "loadout"larını hazırlayıp buna kafa yormayı tercih ediyor. *BF II*'de ekipman tercihleri artık Star Card'ların parçası. İster havada ister karada olsun üç tuş çevresinde dönen özellikler doğru kartlarla geliştirilebiliyor ya da başka özelliklerle değişiyor. Yani Officer'ın turret'ını doğru kartla daha güçlü hale getirebilirsiniz, ya da yerine kalkan koyabilirsiniz. Her kart 4 aşamadan oluşuyor. Önce kartı üretmeniz gerekiyor. Sonra sırayla kartın etkisini güçlendiriyorsunuz. Yeşil, mavi ve mor aşamalar kartın gücünü ilk bakışta anlamanızı sağlıyor.

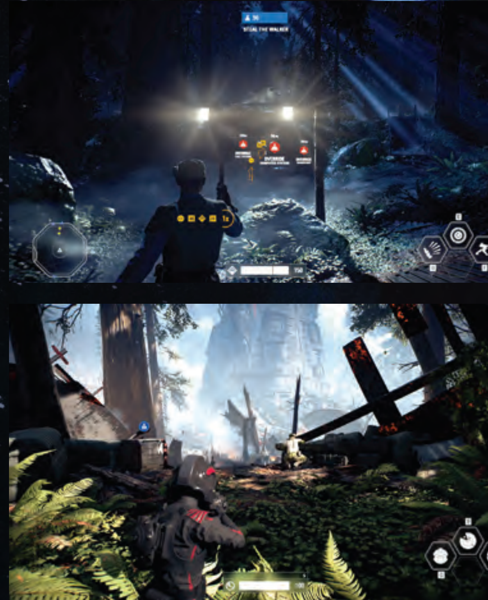
Karakter gelişimi mevzusu ve seviye atlama olayı, arayı ciddi şekilde açıyor *BF II*'de. Bir keskin nişancı kafadan vuruşlarda 95 can götürüyor diyelim. Bunu doğru kartla beslediğinizdeyse Assault'un tek atışla ölümü mümkün oluyor (100 can). Doğru silahla birleştirin, Officer da tek atışla ölüyor (150 can). Sizin yüksek

ŞEYTANİ PLAN

Activision'un almış olduğu bir patentin yankıları duyuldu geçen aylarda. Bu patente göre şirket, oyunlarında karakter gelişimi için para harcayan oyuncuyla harcamamış oyuncuyu özellikle karşı karşıya getirme niyetindeydi. Böylece zayıf oyuncu hırslanacak, karakterini geliştirmek için gerçek parayla ekipman satın alacaktı. Activision bunu herhangi bir oyununda uygulamadığını iddia etse de, BF II ile olan deneyimim beni endişelendirdi. Aklın yolu bir, EA de benzer bir sistemi BF II'ye eklemiş olabilir. Ya EA gerçekten böyle bir politikayla insanlara para harcatmak istiyordu, ya da internette kopan fırtınalar sonucunda ön siparişler çok azaldı ve oyunda oyuncu yok. Şimdilik hangisi doğru, bilmemiz mümkün değil.




Battlefront hiçbir zaman yakın dövüş kahraman mekaniklerinde parlak olmadı. Luke da çok farklı değil.



Battlefront II'nin yeni karakterleri ses ve modelleme açısından çok başarılı. Iden Versio zaten parlıyor...

seviyede kartı elde etmenizse (elde ediş yolları bir kenara) hem kartların hem de hesabınızın seviyesiyle sınırlı. Oynadığınız sınıf için temel seviyede de olsa kart biriktirmelisiniz. Temel kartlar ve her bir güncelleştirme birer seviye sayılıyor (5 temel kart 5. seviye, 3 temel kart ve 2 güncelleştirme de öyle). Bir yere gelebilmek için gerçekten saatlerinizi gömmek zorundasınız oyuna. Bir de ne yaptığını bilen takımlarla, başarılı bir performans sergilemelisiniz tabii ki. Silahların nasıl kazanıldığı kısmıysa çok daha karmaşık. Doğru silahla belirli öldürme sayılarına ulaşmalısınız ki, bu daha da fazla saatler demek. Örneğin Assault'un EL-16HFE silahını açmak için 500 Assault askeri öldürme hedefine ulaşmanız gerekli.

Oyuncu bulmak denince, *BF II* beni yine hayal kırıklığına uğrattı aslında. Galactic ve Starfighter Assault dışındaki modlarda oynarken sürekli oyuncu sıkıntısı çektim. Her haritayı tecrübe edemediğim gibi kimi oyun modlarında oyuncu sayısı düzgün sağlanamadığı için gerçek dengeyi bile göremedim. Bir keresinde 4 kahraman bir oyuncuyu 10 kere ardı ardına öldürdük mesela. Bunu yaptığımız Heroes vs. Villains modu benim bir diğer favorim bu arada. Oyun modları ilk oyuna göre daha rafine, daha düzgün hazırlanmış bence. O nedenle oyuncu bulamamak daha da üzdü beni.

EA, oyuncu eşleşmesinde iyi ihtimalle başarısız, kötü ihtimalle çok şeytani bir plan içerisinde. Ben bulunduğum sunucuda sıklıkla 20 seviye üstüm düşmanlarla karşılaşıyordum mesela. Benim birinci ve ikinci seviye kartlardan oluşan koleksiyonuma karşılık beni öldüren karakter iki adet dördüncü seviye kartla geziyordu. Oynadığımız tarih 16 Kasım, oyun 17 Kasım'da çıktı (kimi paketleri alanlar erken başladılar oyuna) ve bu oyuncu bu seviyeyi nasıl sağlamış olabilir? Ben neden kendimden çok ileride oyuncularla aynı sunucudayım? Neden kendi dengim oyuncularla bir arada değilim?

GÜÇ'TE DENGE, ÖDEMEDE KOLAYLIK

Yazının başında "Ama..." diye girmeye niyet etmiştim hatırlarsanız. Zaman bu zamandır dostlar! Oyun inceleyen herhangi bir editörün hayali

BF II SÖZLÜĞÜ

Bu kutuyu oyunun senaryosunu takip ederken ya da ettikten sonra okumanızı öneririm. Böylece kavramlar yerine daha iyi oturacaktır.

OBSERVATORY

Palpatine'in Şansölye olduğu zamandan beridir planladığı, İmparator olduğundaysa birçok yere yerleştirdiği araştırma merkezleri. Neredeyse hepsi gizli, kimisinde Karanlık Taraf'a dair araştırmalar yapılıyor, kimisinde onyıllar boyunca bilgisayarlar rota hesaplıyor. Çok azı gözüktü Star Wars evreninde. Ne tam sayısını, ne de tam özelliklerini biliyoruz bu noktaların.

SENTINEL

Oyunun başlarında gördüğünüz kırmızı gövdeli, fanusa benzer kafalı, havada süzülen droid'ler. Bunlar Palpatine'in ölümünden sonra doğru kişilere görevlerini iletmek üzere üretilen robotlar aslında. Palpatine'in kişiliğine dair izler taşıyorlar, onun yüzünü yansıtıyorlar kafalarında. Gerek çizgi romanlarda, gerekse kitaplarda yer aldı son birkaç yılda.

CONTINGENCY

Aslında Aftermath üçlemesinin üstüne kurulu olduğu konu. Bundan sonraki maddelerde kitaplara dair spoiler yiyebilirsiniz, dikkat edin. Contingenct, Palpatine öldükten sonra İmparatorluk'un sonunun gelmesini sağlayacak olan plan. Çünkü Palpatine kendisinden başka kimsenin o koltukta oturmasını istemiyor. Bu basit bir narsizm değil bu arada, kitaplarda çok daha detaylı ve rasyonel bir anlatımı var. Ve buna adanmış observatory'ler var.

HAN'IN MACERASI

Han, oyunda Maz Kanata'nın sarayından bir bilgiyle ayrılıyor. Bu bilgi onu Kashyyyk'e götürüyor. Çünkü Chewie'nin gezegeni İmparatorluk kontrolünde ve ağır işkence çekiyor. Hatta Chewie de esir Ashmead's Lock hapishanesinde. Han ve Aftermath'teki karakterler gezegeni özgürleştirmek için birlik oluyorlar. Bu esnada Chewie'nin oğlu olduğunu öğreniyoruz. Eşi ne yazık ki işgal sırasında ölmüş.

JAKKU SAVAŞI

Jakku, çekirdeği kararsız bir gezegen, bir bomba. Palpatine'in yetiştirdiği Rax'in amacı İmparatorluk ve Yeni Cumhuriyet'in tüm askeri gücünü yörüngede toplayıp gezegeni havaya uçurmak ve iki gücü de yok etmek. Ve oradaki observatory'nin başka bir işi de keşfedilmemiş uzayda İmparatorluk'tan sonra gelecek iktidara yol çizmek. Evet, First Order'ın ilk adımları sağ kalan subaylar tarafından, Palpatine'in 30 yıla yakın hesaplattığı rotanın sonunda atılıyor.

ekonomik modellerden, birbirinden farklı para birimlerinin oranlarından bahsetmek değildir elbette. Ama 2017 bizi böyle konulara zorladı. *NFS: Payback, Forza 7, NBA 2K18, Shadow of War*... Şimdi de *BF II*. Artık AAA oyunların bir gerçeği bunlar, bizim de bu konuda oyunlara yaklaşımımızı değiştirmemiz gerekli bir anlamda. Oyunlar arasında yeni kategoriler mi yaratırız, içerisinde lootbox olan ya da gerçek paranın girdiği oyunları özel bir yıldızla mı işaretleriz bilmiyorum. Ama kozmetikle hayatımıza giren, paralı oyunlar içerisinde de nakit paranın işleyecek olması durumu artık oyun dünyasının bir parçası. Oyuncuların bu duruma cüzdanlarıyla ne kadar net karar verdiğiniyse EA'in ilk çeyrek dönem toplantısında istatistiklerde görürüz umarım.

BF II'nin ekonomisi, hem zaman hem de para harcamanız konusunda sizi zorluyor (şimdilik gerçek para devre dışı kalmış olsa da). Star Card'ların yapısı yüzünden doğru seviyelere ulaşmak adına oyunu bolca oynamalısınız. 5-6 saatlik çoklu oyuncu deneyimi, hesabınızı ilk 10 seviye içerisinde tutuyor hâlâ. Yükleme ekranları çok uzun ki bunun sebebi sunucu olduğundan çözülmesi mümkün. Ama oyuncular maçtan memnun olmayınca özet ekranında maçı terk ediyorlar ve "Quit"e basıp ana menüyü beklemeniz gerekiyor. Sizi otomatik lobiye atmıyor yani.

Üç ayrı ticaret birimi var ve bu birimlerin arasındaki ilişkiyi ve bir şeyler elde etmek için gereken sürelerin hesaplamalarını "Galaksi Borsası" kutusunda bulabilirsiniz. Burada özet geçeceğim şey, doğru miktarda içeriğe ulaşmanın gerçekten uzun sürdüğü. Kimi tahminler 188 gün diyor (4500 saat oyun süresi), daha fazla olduğunu düşünenler de var. Tam değer vermek pek mümkün değil, çünkü yükleme ekranlarından ortalama maç süresine çok değişken var.

EA oyunun çıkışıyla birlikte gerçek para faktörünü oyundan çekip almış durumda, ama bu işleri daha iyi hale getirmedi ne yazık ki. Çünkü artık sandıkları açmak için daha fazla kredi kazanılması gerekli, bu da daha fazla oyun süresi demek. Üstelik 17 Kasım'dan önce karakterlerini geliştirmiş oyuncuların oyundaki önderliğini kırmak da daha zor. Bu noktada EA'in oyuncu eşleştirme algoritması ve oyuna sahip oyuncu miktarı devreye giriyor. Kendi kendini yiyen yılan gibi bir durum bu aslında. Oyunlar önceden geliştirilmiş karakterlerle domine edildiğinden yeni oyuncu görmek zor, yeni oyuncu gelmediği için var olanlar sürekli dayak yemek zorunda. Tabii geleceği görmüyorum, bu bir varsayım sadece. İlerleyen aylarda geri dönüp *BF II*'nin oyuncu havuzunu gözlemlemek gerekli.

Star Card'ların oyuna etkisi ne kadar peki? Can değerlerini ciddi oranda artıran, silah ve ekipman yeteneklerini iki katına kadar çıkaran kartlar mevcut oyunda. Bunların ne kadar işlevsel olduğuysa elbette kullanan oyuncuya bağlı. Kendisini geliştirmiş bir oyuncunun, ortalama ama bolca Star Card'ı olan bir oyuncuyu alaşağı etmesi mümkün elbette. Ama tüm kahramanları satın almış, onları doğru Star Card'larla

→



Sağdaki sarı karakterler sizinle birlikte doğan "takımınız". Birlikte iken daha çok puan kazanıyorsunuz.

OYUNUN EKONOMİSİ BERBAT, AMA SW RUHUNA İHANETİ DAHA ÇOK İZ BIRAKACAK.

GALAKSi BORSASI

BF II'nin ekonomisi de son dönemin AAA oyunlarındaki tercihlerden nasibini alıyor. Oyunda hem kahramanların hem de sandıkların ticareti dönüyor. Sandıklar hem bazı ticaret birimlerini sağlıyor, hem de güçlü bir Star Card kaynağı. Yani kartları sadece üretmek zorunda değilsiniz, sandıklardan da çıkıyorlar. Tek sorun rastgelelik. Ticaret birimleriyse üç ana kategoride:

CREDITS (KREDİ)
Kahramanlar ve sandıklar krediyle alınıyor. Oyun içinde yapılan maçlardan, meydan okumalardan, çeşitli başarımlardan geliyor. Galactic ve Starfighter Assault'ta maç başına ortalama 320 birim kazanıyorsunuz. En pahalı sandık 4000 (Trooper), en ucuz sandıksa 2200 (Hero) kredi. Her bir maç yaklaşık 20 dakika sürüyor. Bu da bir Trooper sandığını almak için 4 saat demek.

CRAFTING PARTS (ÜRETİM PARÇALARI)
Star Card'ları üretmek ve güncelleştirmek için kullanılan birim. Hem çeşitli meydan okumalardan, hem de açılan sandıklardan çıkıyor. Trooper sandığından 45 ila 60, diğer sandıklardansa 20 ila 35 birim çıkıyor. Bir kartın üretimi 40 birim, sonra güncelleştirmeler 80, 120, 160 diye gidiyor. Her Trooper sandığından ortalama 50 birim çıksa, kartı da ham haliyle bir sandıktan aldınız desek son seviye için yaklaşık 7 sandık açmalısınız. Tek bir kartın tepe noktasına ulaşması en az 28 saat. Kaldı ki bunun için kart seviyeniz çok yüksek olmalı, yani aynı anda birden fazla kartı geliştiriyor olmalısınız. Daha fazla saat ekliyorsunuz ve bu sadece bir sınıf / gemi / kahraman için.

CRYSTAL (KRİSTAL)
Kristaller, EA'in gerçek parayı oyun içine sokma yöntemiydi. Gelen tepkiler üzerine kaldırdı. Elbet geri gelecektir. Bunun sisteme nasıl bir çomak soktuğunuysa burada tartışmam biraz zor. Ama artık 60 dolarlık oyunlarda gerçek parayla zaman kazanma faktörünü yavaş yavaş kabullenmemiz gerekecek. Bunun adil olmasını da beceriksizleri cüzdanımızla cezalandırıp düzgün yapanları yüceltmekle sağlayabiliriz ancak.

BASİRETSİZ BİR OYUN

Açık betaya çıktığından beridir BF II'nin burnu pislikten kurtulmuyor. Kahramanların kredi üzerinden fiyatları çok fazla olduğu için oyuncular isyan edince bu fiyatlar düşürüldü (60,000'den 15,000'e). Çıkışa yakın oyunu oynamaya başladığımızda asıl olayın kahraman fiyatları değil, Star Card'lar olduğu netleşti. Çünkü kartları ya sandıklardan alıyor ya da Craft Parts ile üretiyoruz. Bu parçalardan da bolca gerekiyor. Bu parçaların asıl kaynağı da yine sandıklar olunca işler sarpa sarıyor tabii.

Oyunun geliştiricilerinin Reddit'teki varlıkları platformun tarihine geçti ve bugüne kadar en çok "downvote" edilen mesaja ev sahipliği yapıyor BF II ekibi. Bunun üstüne çok cesur (ya da aptalca) bir hareketle geliştirici ekipten üç sorumlu 15 Kasım'da yine Reddit'te bir AMA (Ask Me Anything) yaptılar. Sonuçlar tabii ki felaket oldu yine, hiçbir soru düzgünce cevaplanmadı.

EA, oyunun çıkış gününde ekonomiden nakit parayı çıkardı ama sorun çözülmüş değil. Ekibin "downvote" alan yorumu, tüm ekonomik sistemin bir "tatmin ve başarı hissi" vermesi üstüne kurulu olduğu iddiası yüzünden o muameleyi gördü. Ama insanların hem 60 dolar verip, bir de oyundan kafa rahatlığıyla keyif alabilmek için yüzlerce saat oynamak gibi bir niyetleri yoktu. EA'in sisteme dokunmayıp şimdilik parayı devreden çıkarmasıyla sadece topluluğa ve yetkililere oynadığının işareti. Belçika'da ve Hollanda'da komisyonlar BF II'nin kumar barındırıp barındırmadığını araştırıyorlar. Hatta Belçika, bu araştırmayı Overwatch'a da uzattı. EA'in güncel politikası işte bu otoriteleri sakinleştirmek (ve belki konu hakkında Disney'den geldiği söylenen tepkiyi yumuşatmak) için. Oyuncuların zaman ve emek harcama döngüsünü çözmek için değil.



donatmış birisi teke tekte karşınıza çıktığında, elinizdeki dürbünlü tüfekle ne kadar iyi olduğunuzun bir anlamı kalmıyor.

EA'i eleştirebileceğim en net yer, "game as a service", yani "bir hizmet olarak oyun" mantığında Blizzard'dan ya da DVO'lardan hiç ders almamış olması. Ne ortada *Diablo*'nun sezon mantığını andıran bir şey var, ne de ücretsiz raid / dungeon güncellemeleri gibi bir sistem. Oyunun başında ilah olan ilah olarak kalıyor, yeni girenler her zaman için eziliyor. Tabii firmasında onca çalışanı, aralarında elbet benim onlarca kat fazlam ekonomi bileni çalıştıran bir firmaya parmak sallayıp "Seni gidi seni!" demek komik. Ben kim, o insanlar kim. Ama EA'in birçok şeyi yanlış yaptığı hem aldığı tepkilerden hem de hatalarını periyodik olarak kabul edip çark etmeye çalışmasından belli.

YİNE Mİ OLMADI ÜSTAT SKYWALKER?

Star Wars: Battlefront II'ye kızgınım. Bu kızgınlığım Disney'e, EA'e ve AAA oyun piyasasına da yayılıyor. Başta saydığım tüm o stüdyoların bu projede tam olarak ne yaptığını merak ediyorum:

OYUNUN GRAFİKLERİ ÇOK GÜZEL: Evet, ama DICE'ın İsveç merkezinde geliştirdiği ve EA'in tüm oyunlarına yayılan Frostbite'ın artısı bu. *Battlefield*'lar da güzel gözüküyor. Önceki *Battlefront* da güzel gözüküyordu. Bu noktada çığır açan bir şey yok. 2017'de bir sinema filmi renkli çekilmiş diye sevinmeye benziyor bu. Kaldı ki ilk *Battlefront* yapılırken DICE Stokholm, Lucasfilm'e gidip tüm araçların, zırhların, silahların üç boyutlu taramalarını yapmıştı. Yani tüm modellerin, kaplamaların ya da ekipmanların o kadar güzel gözükmesi ilk oyuna harcanan emekte saklı. Övülmeyi hak eden yegâne şey haritalara gösterilen emek. Bunu yadsıyamam.

STAR WARS SAVAŞ ATMOSFERİ HARİKA: İlk oyun da bu konuda başarılıydı. Yaklaşık satış rakamı 14 milyon civarında, 2 yıl boyunca alınmaya devam eden bir oyundu *Battlefront*. Eksikleri vardı ama savaş atmosferi hiçbir zaman bunun parçası değildi. O nedenle "yenilik" ya da öncekinin üstüne konulan bir şey arıyorsak, burada yok.

SADECE ESKİ ÜÇLEME DEĞİL, HER DÖNEMDEN İÇERİK VAR: Bu noktada ipin ucu biraz kaçmış durumda. Darth Maul Kashyyyk'ta koşuyor, Boba Fett Kamino'ya geliyor falan (dönemsel olarak yanlış durumlar). Vader ile Kylo Ren'in yan yana savaştığını bile gördüm. Buna rağmen 2005'teki *Battlefront*'ta bulunan Destroyer droid'lerden ya da hiyerarşisi renklerle belirtilen klon askerlerinden yok hiçbir şekilde. Derdiniz özüne uygun içerikse, ortada öyle bir şey yok. Gerçekleşmiş savaşlar yerine o dönemde adı geçti diye hazırlanmış haritalardan oluşuyor oyun. Çeşitlilik açısından iyi, ama Star Wars zaman çizelgesi açısından zerre alakası yok. O nedenle "dönem" içeriği değil. Harita detayları farklı ve ipini koparan kahramanın geldiği, karman çorman bir durum sadece.

LUKE'LA, VADER'LA, KYLO'YLA, REY'LE OYNUYORUZ AMA!: İyi de ilk *Battlefront*'ların döneminden beri kahraman mekanikleri hiç tatmin edici olmadı ki. Burada da kontroller az çok aynı hantallığa sahip. Beceriler yerini buluyor, silahlı kahramanlar da öyle ama kılıç savurduğumuz tüm karakterlerde düşmanın yanından geçip boşluğu kesme olasılığı sık sık gerçek oluyor. *Jedi Outcast*, *Jedi Academy*, hatta *Force Unleashed*'ın mekanikleri varken *Battlefront*'larda kahraman mekaniğini övmek pek anlamlı değil.

TEK KİŞİLİK HİKÂYE VAR, HİÇ YOKTAN İYİDİR İŞTE: Yapmayın... N'olur yapmayın. Hayatta en değerli ticari birimimiz "zaman". Onu harcarken bu kadar savurgan olmayalım.

DLC'LER ÜCRETSİZ OLACAK: Bu iyi bir şey elbette. Ama sunulacak içeriğin türü oyundaki eşitsizlikleri değiştirebilecek mi emin değiliz. The Last Jedi içerikleri geldiğinde Crait'te yine ilk günden Star Card'ları güçlendirmiş karakterler hüküm sürecekse ve kitleler üzülecekse ücretsiz içeriğin ne kadar



Battlefront II senaryosunda gördüğünüz kimi haritalar güzel, ama asıl görevi sizi MP'ye hazırlamak.



Uçuş mekaniklerinin yenilenmesi çok iyi olmuş. Oyunun en keyifli serüvenleri genelde burada geçiyor.

ESAS BF II

Battlefront'un kökeninde 2005'te çıkan Battlefront II'nin olduğunu ve o oyunun başarısını gözardı etmek zor. Birçok döneme ve orijinale çok daha uygun askerlere sahip yapısı, farklı kahramanları, özellikle katmanlı uzay savaşları oyunun önemli özelliklerinden. Ama 2014'te GameSpy'ın desteğini çekmesiyle eski Battlefront II'yi oynayacak sunucu kalmamıştı. İşte size çözüm! GOG.com'un desteğiyle sunucular tekrar açıldı. Yani hırsı, ruhu, yenilik çabası olan bir Battlefront oynamak istiyorsanız, görsel olarak biraz dişinizi sıkmak koşuluyla 2005'in Battlefront II'sini oynayabilirsiniz. Üstelik Steam ve GOG.com çapraz oynama özelliği bulunuyor.

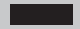




Imparatorluk'un EP. VI'dan sonra nasıl şekillendiğine dair çok daha kaliteli eserler var dışarıda.



- Savaş hissi yine harika
- Ses tasarımı ve efektler çok güzel
- Doğru dönemde doğru müzikler çalıyor
- Haritalar daha geniş ve özenle hazırlanmış



- Hikâye hiç olmasaymış
- Genel olarak sevgisizlik akıyor projeden
- Kahraman seslendirmeleri felaket
- Döneme dair sınıflar ve kahramanlar yanlış
- Çıkış günlerinde bile oynayacak insan az
- Oyuncu eşleştirme sistemi problemli
- Ekonomisi yanlış planlanmış
- Gerçek parayla ne yapacaklar belli değil

5

SON KARAR

Paragöz olması elbette sıkıntı ama Battlefront II'nin bunlardan çok daha temel, çok daha büyük problemleri var.

anlamı var? Yeni kahramanlar gelecek, yeni Star Card'ları da bekliyoruz ama ya yeni sınıflar? Tabii diğer konu, EA'in bu ekonomik modeli sandıklardan para kazanacağını varsayarak seçmesi. Gerçek para akışı şu anda sağlanmıyorken, EA'in sözünü tutacağından da emin değiliz.

OYUN MODLARI SADELEŞMİŞ, DAHA AZ VE ÖZLER: Evet. Kesinlikle evet. Ama iki ana mod dışında diğerlerini oynarken oyuncu bulamamak bir sorun. Çevresinde dönen karmaşa yüzünden insanlar oyundan soğuyor, oyuncu sayısı artmazsa ne olacak?

HER ŞEYE Mİ GICIKSIN?: Değilim tabii. Yeni uçuş mekanikleri bence çok başarılı olmuş. Kendi loadout'umu ayarlayıp kullanmak hoşuma gitse de sınıflı yapı hızlı, buna rağmen Star Card'lar ve silahlarla çeşitlendirmek mümkün. Eğer ölümüne rekabetçi değilseniz ve maçı sıralamanın sonlarına doğru bitirmek size batmıyorsa Star Card ekonomisini umursamadan da oynayabilirsiniz. Bir noktaya kadar açığı beceriyle kapatmanız mümkün çünkü. Sadece etrafta uçuşan lazerler, havadan gelen destek atışı, etrafta patlayan kıvılcımlar, Trooper'ların konuşmaları bile arada tadına bakılabilecek şeyler.

Ama *BF II*'ye baktığımda ne ilk oyuna dair gözle görülür, iddialı bir gelişme görüyorum ne de sektöre dair pozitif bir adım. Bakın bu incelemeyi "gerçek para kötüdür, nakit geldi mertlik bozuldu" ekseninin olabildiğince dışında tutmaya çalıştım. Çünkü gerçekten eskiye dair video oyun algılarımız ya da sınıflandırmalarımız; bazen de oyun dünyasına dair hayranlığımız objektif karar vermemizi engelliyor. Kaldı ki başka bir konu başlığında tüm bu ekonomik modellerin etkilerini uzun uzun tartışmayı da isterim gerek kendimle, gerek başka insanlarla. Ama tüm o tartışma kalemlerinden bağımsız baktığınızda bile *BF II*'nin delik deşik olduğu su götürmez bir gerçek.

Delik deşikliğine rağmen "kötü oyun" diyemeyeceğiniz türde bir yapım *BF II*. En çok da bana bu batıyor aslında. Çünkü artık AAA oyunları değerlendirirken standartlarımız o kadar düşük ki. *Battlefront II* ruhsuz, hırsı olmayan, birçok yeri yapılmış olmak için yapılmış, ekonomik modeli bile düzgün pazar araştırmaları yapılmadan "biz yaptık oldu"culukla kurulmuş bir proje ama bu bile "kötü değil". Ne Disney ne de EA, *Battlefront II*'ye gereken sevgiyi vermemiş sanki. Ebeveynlerinin "Geldi yine tipini s..." dediği türden bir çocuk gibi. Çocuklar ebeveynlerin günahlarından sorumlu değildir elbette, ama reşit olup topluma zarar verdiklerinde hâlâ o çocukları affeder misiniz? Ekonomik modeliyle zarar vermeyecek diyelim, sadece nefes alıyor ve üstünde Star Wars logosu var diye eline para tutuşturur musunuz?

TÜR: FPS **YAPIM:** DICE Stokholm **DAĞITIM:** EA / Aral **KUTULU FİYATI:** 330 TL (PC), 380 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 232 TL (Playstore), 60 EUR (Origin), 269 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz122-bf2

○ **TÜR:** MOBA ○ **YAPIM:** Stunlock Studios ○ **DAĞITIM:** Stunlock Studios ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
○ **DAHASI İÇİN:** battlecrank.com





League of Legends'la World of Warcraft'ın arasında.

BATTLERITE

Yazıyı okumasanız da olur, gelin oynayalım!

NURETTİN TAN



Battlerite kesinlikle gönülden bağlı olduğum ve oynarken romantizm yaşadığım, ekranı öptüğüm bir yapım. Nasıl âşık olmayayım ki! Ufak ölçekli bir stüdyo olmasına rağmen Stunlock grafik, oynanabilirlik, firma politikaları, müzikleri, efektleri, müşteriyle ilişkileri ve oyun dengeleme anlayışıyla neresinden tutsam şahane iş çıkarıyor. Tek sayfam olduğu için her şeyi anlatmam imkânsız ama kalemim döndüğünce deneyeyim. Sonuçta *Battlerite* artık erken erişimden çıktı ve artık tam bir inceleme yapmanın vakti geldi.

Öncelikle oyun artık ücretsiz oldu fakat büyük karakterlere sahip olmak istiyorsanız tüm paketi alabilirsiniz. Fiyatı 36'dan 50TL'ye çıkmış durumda. Paket istemiyorsanız da maç yaparak karakterleri zamanla açabilirsiniz.

Resmi ve ücretsiz açılışla beraber en göze çarpan değişiklik oyuncu sayısındaki büyük artış oldu. Elbette başka popüler oyunlarla kıyaslanınca 30K oyuncu atla deve değil ama erken sürümde 5K civarında olduğunu düşünürseniz bir başarı. Bu başarının en güzel yanı maç yapmak için artık uzun süre beklememiz. Normal ya da dereceli hiç fark etmez, hemen maç bulabiliyorsunuz.

Hukuk dersleri

Battlerite tamamen yetenek atışlarına dayalı, temponun çok yüksek olduğu, rakip takımla 2'ye 2 ya da 3'e 3 kapıştığınız LoL'ün WoW arenasıyla karıştığı bir oyun. Mekaniklerine girmekten ziyade oyunun derecelendirme sisteminin benzer çoğu oyundan neden farklı olduğuna değinmek istiyorum. Diyelim ki yanınıza rastgele takım arkadaşı alarak girdiğiniz bir dereceli maçta, silah arkadaşınız daha sıralama maçlarındaysa ve maçı kaybettiyseniz oyun sizden puan düşmüyor. Keza takımdan biri oyundan koparsa ya da "rage quit" atarsa da herhangi bir puan cezasıyla karşılaşmıyorsunuz (oyundan çıkan kişi hariç). Maçta üç raunt kazanırsanız galip siz oluyorsunuz ama diyelim ki 2-3 yenildiniz o zaman *Battlerite* gösterdiğiniz iyi performans için sizden daha az puan kırıyor. Yani *Overwatch*'taki mehter sistemi yok. Puan açısından genellikle iki kazanıp, kaybettiğinizdeyse bir geri gidiyorsunuz. Bu oyuncunun halinden anlayan, iyi oyunu kaybetseniz bile ödüllendiren müthiş bir sistem. Yeni eklenen Battlegrounds modundaysa rakibin gardiyanını yok ederek galip gelmeye çalışıyoruz ki şu an betada olmasına rağmen gayet zevkli.

Karakter yetenek sisteminin de değişmesi şahane olmuş. Eskiden raunt başına üç yetenekten birini seçebilirken artık genişletilmiş yeteneklerden istediğimiz altısını seçebiliyoruz. Maça başlarken de daha ilk raunttan bunların hepsine sahip oluyoruz.

Battlerite şansın oyunun gidişatını çok az etkilediği, yetenek ve doğru refleksin ödüllendirildiği sağlam bir yapım. Yapımcının bir önceki oyunu olan *Bloodline Champions*'ta (ki oradaki karakterlerin bazıları *Battlerite*'ta da var) yaptığı hatalardan ders aldığı ve onu çok daha iyi bir oyuna çevirdiğini söyleyebilirim. Bu oyun için benim gönlümden geçen 10'dur ama Ömer muhtemelen bunu kırpacak, siz kalbimde yatan yiğidi bilin yeter. *Battlerite* oynayın!

BİR TAVSİYE

Maç başlar başlamaz yaldır yaldır rakibe dalmayın. İlk orb çıkana kadar uzak mesafeli yetenekleriniz varsa birbirinizi bu şekilde deneyin ve canlarını düşürmeye çalışın. Orb çıktıktan sonra da onu kapmayı deneyin. Siz beklerken düşman saldırırsa ne âlâ çünkü harcadıkları özel bir yetenekten savuşturma hareketiyle kaçmak her daim daha kârlıdır. Sonra vurun kırbacı vurun kırbacı.

OYUNCUSUNU MAĞDUR ETMEMEK İÇİN HER ŞEYİ DÜŞÜNMÜŞ BİR F2P. GÖZ YAŞARTICI, DEĞİL Mİ?



- Oyuncu dostu dereceli maç kuralları
- İyi grafikler ve efektler, hatta müzikler
- Şanstan ziyade oyuncunun yeteneğine bağlı kalıyor
- Toksik olmayan oyuncu kitlesi (gerçekten)
- Ücretsiz



- Şimdilik az sayıda karakter var ama zamanla artar
- Yok yani başka eksisi. Yazacak bir şey yok.

9+

SON KARAR

Aşkla karışık bir PvP tecrübesi Battlerite benim için. Ücretsiz bir oyun için piyasada bulabileceğiniz en kaliteli yapım.

○ **TÜR:** Platform ○ **YAPIM:** Sega ○ **DAĞITIM:** Sega / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 200 TL (PS4, X-One)
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 119 TL (Steam), 156 TL (Playstore), 164 TL (PSN), 170 TL (XBL) ○ **DAHASI İÇİN:** sonic.wikia.com





Tüm düşmanlar kolaylıkla iniyor. İnsanın beceremediği için delirmediği Sonic oyunu mu olur?

SONIC FORCES

Halkadan çok çile toplamaya hazır mısınız?

VOLKAN TURAN



Birkaç ay önce bu sayfalarda nasıl da keyfim yerine gelmişti *Sonic Mania*'yı görünce. Sega bu yıla *Sonic* dolu pek çok sürpriz sığdırmıştı. "*Sonic* çok daha büyük bir oyunla, harika dönecek" diyordu Japon yapımcılar. "En orijinal *Sonic* bu!" demişler, gaz vermişlerdi. Yoksa bir neslin sabırsızlıkla beklediği o *Sonic* oyunu *Forces* mıydı?

Köyün yeni kötüsü

Sonic Mania bildiğiniz gibi Sega'daki asıl *Sonic* takımından değil, *Sonic* hayranı bir ekipten gelmişti ve resmi çıkış onayı alabilmişti. 2D ortamlarda, harika tasarımlı, yaratıcı platformlarda halka toplamalara doyamamıştık. *Forces*'sa sözde *Mania*'ya göre çok daha büyük bir proje. Haliyle beklentiler yüksek. Konuya bakarsak, *Sonic* oyunlarında bir konu aramak iyi fikir değil gerçi, her zaman olduğu gibi kaytan bıyıklı baş düşmanımız Eggman Dünya'yı yok edecek yeni planlar hazırlamıştır. Ama ondan önce Infinite adlı, tüm oyun boyunca maskesini çıkarmayacak olan bir çakalla uğraşmak zorunda kalırız. Nedense Infinite'in arka planı çizgi-romanlarda daha detaylı işlenmiş, yüzü de gözüküyor ama oyunda yüzeysel geçilmiş. Tüm maceranın ana konseptiyse "dostluk". O kadar ki bu oyunun ana karakteri aslında "sizsiniz". Yani yarattığınız karakter. Bir adınız, bir sesiniz yok. Cesursunuz, Sonic'in olmadığı yerlerde bölümler size ait. Hikâyedeki yeriniz "çömez ama çok cesur". Bence güzel fikir bu; "sıradan bir oyuncuyu" oyunun odağına koymak. Hatta oynadıkça açılan kişiselleştirilebilir eşyalar da süper fikir ama kötü olan bunun pratiğe iyice geçememiş olması. Gerçekten güzel, orijinal, fotoğrafını çekip arkadaşlarınızla paylaşmaktan keyif alabileceğiniz bir karakter bu oyunda yaratamıyorsunuz maalesef. 8 yaş altı oyuncuların ancak hoşuna gidebilir desem daha doğru olur. Seçimler sadece kıyafetten ibaret de değil. Bu karakterler çeşitli silahlar kullanabiliyor, çeşitli şekillerde hoplayıp zıplayabiliyorlar. İster kanca silahı, ister lav silahı kullanın; ne yaparsanız yapın oynanış ne o bilindik *Sonic* oyunlarındaki gibi, ne de eğlenceli. Karaktere bağlı değişken hareketler de ancak aynı haritadaki farklı rotalara gidebilmenizi, daha önce toplayamadıklarınızı toplamayı sağlıyor. Bu "yan rotalar" normalde *Sonic* oyunlarının temelinde vardır, oynayana keşif heyecanı ve tadı verir ama *Forces*'ta ancak "bölümü tamamladım" hissi verebiliyor.

Bunun nedeni bana göre oyunun detaylı 3D tasarımı. 2 dakikada biten pek çok bölüm var ve bunların tasarımları doğal olarak uzun sürüyor. Bu süreyi uzatmamak ve oyunu yetiştirmek adına dallı budaklı bölümlerden ödün verilmiş. Ama bölümlerin yine de doyurucu olduğunu söyleyebilirim. İrili ufaklı 30 bölüm karşınızda bulunuyor. Bunun yanında gizli bölümler de siz ilerledikçe açılacak. Missions altındaysa günlük görevler bulunuyor. Geneliyle basit bu görevler bölüm sonlarından kazandığınız puanları da arttırıyor, böylece online sıralamada yerinizi sağlamlaştırıyorsunuz. Geride bıraktığınız bazı bölümlere dönmek için de size "acil çağrı geldi şu bölümden, hemen geri git" mesajı geliyor. Ne var ki bu S.O.S. bölümlerinde bir kere ölürseniz görev sona eriyor ve bir daha çıkmıyor. Neden bu kadar acımaz davranmışlar anlayamadım. Aslında eski *Sonic* oyuncularının zor sevdiği bilinir ama bu zorluk bölümlerde yok. Hiçbir bölümde zorlandığımı hatırlamıyorum. "Acaba şuraya nasıl çıkarım hmmm" diye kafamı kaşımadım. Ya da ödülü büyük bir yere ulaşmak için sinirlenmedim. Bunların olmadığı bir *Sonic* oyunu **has Sonic oyunu değildir** arkadaşlar!

Kendi adamınız penaltı diyor!

Oyunla birlikte bir de ücretsiz Shadow DLC'si geliyor. Birkaç görevden oluşan bir içerik, asıl konunun biraz öncesini konu alıyor. Shadow ile Infinite arasındaki bazı ilginç sahneleri izleyebiliyorsunuz bu içerikte. Normalde oyuna dâhil olsa sırıtmazmış ama sanırım birkaç bölüm de olsa Shadow'la oynama keyfini vermek istemişler onca ayıp sonrası, kötü fikir olduğunu da söyleyemem.

Nitekim Sonic tapusuna sahip olanlardan yıllardır iyi bir *Sonic* görmek haram olmuş bize. *Sonic Forces* aslında iyi niyetli, orijinal fikirlere sahip ama objektifliğimi kaybedemeyeceğim, üzgünüm; tablonun geneline bakarsak vasat bir oyunla karşılaştık. Üzerine PC'de hâlâ kılçık gibi batan teknik sorunları koyunca da iyiden iyiye keyfim kaçtı, gittim *Sonic Mania*'yı yine açtım, nefes aldım. Öneririm.



+
- Farklı avatar kullanabilmek
- Hissiyat
- Online rekabet

−
- Sonic yaratıcılığından uzak bölümler
- Kısa bölümler, kısa hikâye
- Kıyafetler rezalet
- Teknik sorunlar

5

SON KARAR

Ben artık yıldım, ben artık bıktım, ben artık kabul ediyorum; bu işin ustaları, yani Sonic Team, güzel bir Sonic oyunu ya-pa-mı-yor!

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM:** Team Ninja ○ **DAĞITIM:** Koei Tecmo ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 77 TL (Steam), 198 TL (Playstore), 149 TL (PSN)
○ **YAŞ SINIRI:** 18+ ○ **DAHASI İÇİN:** koei.wikia.com/wiki/Nioh


Bağa mı didin yiğidim?





Kapıyı tutan çocuğu harçlık vererek geçebilirsiniz. Yani sanırım.

NIOH: COMPLETE ED.

Ni o? Zor mu geldi?

ESER GÜVEN

FromSoftware'in elinden geçmemiş en *Dark Souls* gibi oyun, adam gibi adam, harbi Japon gibi Japon oyun nedir diye sorsanız cevabım çok net olur: Bu konuda *Nioh* rakipsiz. Bunu büyük bir *Dark Souls* hayranı, "klon" oyunların tümünü oynamış biri olarak söylüyorum. *Souls* mantığını mükemmel biçimde alıp, onu kendi kültürüyle, kendi anlatımıyla, kendi mekanikleriyle bu kadar başarılı biçimde harmanlamış bir oyun daha yok.

Şimdi size kalkıp da *Nioh*'u çok da ayrıntılı olarak anlatmayı planlamıyorum, Mart sayısında Eren harika bir *Nioh* incelemesi yapmıştı zaten. Belki PlayStation 4'ü olmayan ama bu oyunlara özenen güruhun bir üyesi olarak o incelemeyi halihazırda okudunuz, belki de okumak için böyle bir fırsat bekliyordunuz. Daha fazla beklemeyin yahu, elinizde varsa açın bakayım Mart sayısını. Ama diyelim ki konsolunuz olmadığı için bu oyuna da pek dikkatinizi vermediniz ve eski sayılara da erişiminiz yok. O zaman gelin size minik bir özet geçeyim.

Bir varmış, bir yokmuş

Nioh başta söylediğim gibi, *Dark Souls*'un samuraylısı dersem beni olayı basitleştirmekle suçlamayın lütfen. Çünkü bu söylediğim kötü değil, aksine çok iyi bir şey. Japonya kıyılarına ayak basan ilk İngiliz ve samuray unvanına layık görülen ilk Batılı olan William Adams'ı canlandırıyoruz. Kendisi Japonlar arasında Miura Anjin olarak isimlendiriliyor ki oyunda da bu böyle. Oyunun kendisi de feodal Japonya'nın tarihini, mitlerini ve inanışlarını kendi fantastik hikâyesi içerisinde yoğuruyor, hayvanlarla temsil edilen muhafız ruhlar eşliğinde bizi bol iblisli, pardon, yokai'li, bol ölülü, bol samuray ve ninjalı bir öykünün içine bırakıyor.

Bu öyle alelade bir *Souls* benzeri oyun değil. Team Ninja dersine çok iyi çalışmış ve türe kendi dokunuşunu getirmeyi başarmış. Örneğin oyunda bir samuray olarak silahımızı üç farklı duruşta kullanabiliyoruz. Savunma ağırlıklı alçak duruş, dengeli orta duruş ve saldırı ağırlıklı yüksek duruş arasında tercih ve geçiş yapmak önemli. Benzer oyunlardaki Stamina'nın karşılığı olan ki'yi sıfırlarsak ortada armut gibi kalıyoruz ve düşmanlar da bizi kıtır kıtır kesiyor veya şişliyor. Aynı şekilde düşmanın Ki'si sıfırlandığında sersemletmemiz ve *Souls* türü oyunlardaki parry sonrası saldırılar gibi çok güçlü saldırılar yapmamız mümkün oluyor. Kısacası oyunun dövüş sistemi benzer oyunlardan çok daha kompleks ki daha işin içine komboları veya yetenek hareketlerini katmadım bile.

Hanım ben bir göreve çıkıp geliyorum

Oyun görev sistemi üzerine kurulu. Yani ortada dilediğiniz gibi koşturabileceğiniz, birbirine bağlı haritalarla dolu bir dünya yok. Göreve giriyor, amacı yerine getiriyor ve çıkıp ana haritaya geri dönüyorsunuz. Bu sayede oyun ana görevler ve yan görevler şeklinde çok sayıda görev çıkarıyor karşınıza. *Nioh* aynı zamanda *Diablo* gibi eşya odaklı, sürekli olarak yeni silah ve zırhlar buluyor, yenilerini yaratıyor ve üzerinizdekileri değiştiriyorsunuz. Aslında oyunun 'endgame' aktivitesinin de bu olduğunu söyleyebilirim, sürekli daha iyi eşyalar bulmaya çalışmak. O bakımdan *Diablo*'ya çok benziyor zaten, burada da kendinizi set eşyalar peşinde koşarken bulursanız şaşırmayın. Bu yoldaki en büyük yardımcınız da kestiğiniz boss'lar.

Yaklaşık 30 boss var ve çeşitlilikleri muazzam. *Nioh* normal düşmanlardaki çeşit sayısının azlığını boss tasarımlarıyla kapatmış resmen. Arada Chaos Witch Quelaag'ı anımasatan Joro-gumo isimli örümcek kadın da var, dev bir sülüğe benzeyen Umi-Bozu da. Boss dövüşleri inanılmaz keyifli ve çoğu hiç de kolay değil. Zaten oyunun zorluk seviyesi tam kararında. Kimileri *Nioh*'un *Souls* serisinden kolay, kimileriyse daha zor olduğunu söylüyor. Türe alışkın biriyseniz aynı seviyede zorlanacağınızı söyleyebilirim.

Klasik konsol portu sorunlarına hazır mıyız?

Dark Souls'un kontrollerine alışmış biri olarak *Nioh*'un PS4 versiyonunda başlarda sıkıntı yaşa-



mıştım. Sorun yalnızca alışık olduğum düğmelerin (yuvarlanma, parry vs.) yerlerinin farklı olmasında değil, *Nioh*'un çok fazla farklı kontrole sahip olmasıydı. Ki toplamak için kombo sonlarında RB'ye basmak, RB ve aksiyon tuşlarıyla üç farklı duruş (stance) arasında geçiş yapmak, özel yetenek hareketlerini LB ve çeşitli düğmelere aynı anda basarak yapmak falan derken oyunda ustaca dövüşmek gamepad hakimiyeti gerektiriyordu.

Bu kadar karışık kontrollerin isabetli biçimde klavye + fare ikilisine aktarılacağını ummuyordunuz, değil mi? Hah aferin, yok çünkü öyle bir şey. Hatırlarsanız *Dark Souls* portu da ilk başlarda rezil klavye kontrollerine sahipti. *Nioh* da farklı değil, oyunu gamepad olmadan oynayamazsınız, bu kadar net konuşuyorum. Ben bunu portun kötülüğüne değil de oyunun karışık kontrollerine bağlıyorum. Ama diyelim ki klavye konusunda ısrarcısınız, hiçbir tuşun değiştirilemiyor olması port sorunu. Oyunun ana menüsünde seçeneği ok tuşlarıyla seçtikten sonra üzerine fareyle tıklayamamak, seçim tuşunun Enter veya Space değil de E olması falan tuhaf şeyler. Ama asıl kötüsü hangi tuşun ne işe yaradığını öğrenmenin tek yolunun Steam klasöründe bulunan kılavuz olması, oyunda buna dair en ufak bir yönlendirme olmaması bariz port sorunu. Dahası klavye kullansanız bile oyun içindeki tüm tuşlar gamepad'i gösteriyor olacağından iyice kafa karıştırıcı bir durum oluyor.

PC versiyonu biraz daha çabayı hak ediyor

Sırf bu da değil. Gamepad kontrolleri değiştiriliyor ama değiştirseniz de oyunda yine eski düğmeleri görüyorsunuz. Ayrıca değiştirilen kontroller sadece ilgili komutu değil, menüleri de etkiliyor. Mesela ben yuvarlanmayı B düğmesine alayım dedim, menülerdeki onay tuşu da A yerine B olunca bir türlü alışamayıp eskisine döndüm. Bu gibi nüanslar PC oyuncularını rahatsız edebilir.

Elbette port demek sadece kontroller demek değil ama *Nioh* geri kalan işini yeterince iyi yapmış zaten. 30 veya 60 fps sınırı seçiyoruz ama oyunu en yüksek grafik ayarlarında oynarken bile bu konuda en ufak bir sıkıntı yaşamadım. Ha başlarda bir tek gölge ayarlarını kısmıştım yalan söylemiş olmayayım, sonradan gölgenin performansa etkisini düzelten bir yama yayınlandığı için bunu eksi olarak belirtmiyorum.



Oyun-içi motoruyla hazırlanmış ara sahnelerin kalitesi çok iyi olsa da, hazır video kullanılan bazı sahnelerde video kalitesinin düşük olduğuna şahit oldum. Yüksek çözünürlükte piksellenmeler belli oluyordu, bu da hazır videoların upscale yapılmasından kaynaklanıyor sanırım. Yalnız oyunun çözünürlüğünü oyun öncesinde çalıştırdığınız Launcher üzerinden yapmak ayrı bir saçmalık. Burada gölge kalitesi, hareket bulanıklığı gibi grafik ayarları da var, ama bunlar zaten oyun içinde de bulunuyor. Oyun içindeki grafik ayarlarında tam ekran, pencere vs. gibi seçimler yapabiliyorsunuz ama çözünürlük, ı ıh. Sebebini anlamak mümkün değil. Anti-aliasing'e dair bir şeyler bulunmadığını da bilmek istersiniz belki.

Yine de size bir şey söyleyeyim mi? Tüm bunları oyuna başladığınız anda unutuyorsunuz ve bir daha da aklınıza bile gelmiyor, çünkü oyun harika yahu! Ne olmuş yani çözünürlüğü dışarıdan ayarladıysak, klavye tuşları değişmiyorsa değişmesin falan diyorsunuz; çünkü oyunun kendisi akıyor. O yüzden bunları hiç kafaya takmayın, PS4'ün en iyi oyunlarından birini PC'nizde oynayabilmenin keyfini çıkarın.

PC'DE İÇERİK FARKI VAR MI?

Oyun Complete Edition, yani içinde Dragon of the North, Defiant Honor ve Bloodshed's End DLC'leri de var. Bunlar PS4'te de olan şeylerdi ama PC oyuncularının da tüm oyuna eksiksiz sahip olması çok güzel. PC'ye özel gelen tek ekstra içerik Dharmachakhra miğferi ama kafanızda Steam'in ünlü kırmızı vanasıyla gezmek ister misiniz ondan emin değilim.



- Soulsborne benzeri oyunların en iyisi
- Dövüş mekanikleri son derece ustaca hazırlanmış
- Boss çeşitliliği muazzam ve zorluk seviyesi de tam kararında
- Nereden baksanız en az 40 saatlik bir oyun süresi var
- Abyss modu sayesinde oyunu bıkmadan oynamaya devam edebilirsiniz
- Fiyatı çok iyi

—

- Klavye – fare ikilisiyle oynamak isteyenleri üzüyor
- Görev sistemi bazı oyunculara soğuk gelebilir
- Normal düşman çeşitliliği kısıtlı
- Hikâye anlatım şekli pek iyi değil, ne olup bittiğine odaklanamıyorsunuz
- Ara sahne ve sonrasındaki görevler arasındaki bağı anlamak zor

8+

SON KARAR

Bu Team Ninja şaheserini tüm DLC'leriyle birlikte PC'de oynayabilmek gerçekten leziz bir deneyim. Ama gamepad şart.



Bu kıyafetle samuraydan başka her şeye benzediğimin farkındayım.

FARKLI SİLAHLAR VE FARKLI TUTUŞ ÇEŞİTLERİ OYNANIŞI CİDDEN KARMAŞIK HALE GETİRİYOR.



TÜR: Yarış **YAPIM:** Ghost Games **DAĞITIM:** Electronic Arts / Aral **KUTULU FİYATI:** 330 TL (PC), 380 TL (PS4, X-One)
DİJİTAL İNDİRME: 228 TL (Playstore), 60 Euro (Origin), 269 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/needforspeed



NFS: Payback'teki polisler bugüne kadarki en hızlı otomobillere sahip.





Uçak pistinde karmaşa: "Kankaları" Tyler beyefendiye yol açıyor.



NEED FOR SPEED: PAYBACK

Kart çevirmeli kişilik yetersizliği

YİĞİT TEZCAN

Oyungezer ofisinde oyunun geyiğini çevirirken (büyük ölçüde kendi kendime yapıyordum, kabul) El Gordo, Don Pablo, El Patron, El Magico, El Chapo, Başkan, Müdür, Sarı Fırtına ve adını hatırlayamadığım pembe Japon çiçeği (allasen bir söyle) lakaplarıyla tanınan değerli yazı işleri müdürümüz pek sayın Ömer Akdağ, *NFS: Underground*'dan bahsetmemi yasakladı. Yani ben tam anlamadım; ofiste mi konuşmayacaktım, yazıda mı geçirmeyecektim, yoksa ortamlarda mı bahsetmeyecektim meçhul (olm yalnız nasıl bıktım her arcade yarış oyunu yazısında *Underground* muhabbeti görmekten anlatamam, sırf ondan yani, yoksa ben de severim - Ö). Madem öyle, o zaman *NFS 2* diyelim geçelim. Oyunda en sevdiğim otomobil Ferrari F355 (hâlâ severim), en sevdiğim pist, mekân, parkur, harita ise North Country'ydi (şimdi buna pist demeye gönlüm el vermedi). Çok oynamışımdır; selam olsun kendisine. Aynı dönemlerde bir de *NBA Live 97*'yi çok oynamıştım; hatta 99 yılına kadar kadroları yenilemiş etmiştim. O zaman bırakın forumu şunu bunu, evde internet yoktu ki paylaşalım.

Neyse şimdi, bu konuları geçelim. Hani olur da bir yerde rastlaşırsak, bana "*Payback* incelemesinin içine eden tırrık sen misin?" diye sormayın. Yoksa konuşurduk uzun uzun.

Vadi, kumar ve bir araba fetişisti

Payback, Fortune Valley denilen bir bölge ve Silver Rock denilen bir şehirde geçiyor. Buraların Nevada, Las Vegas çakması olduğunu söylemeye gerek yok. Kumar ve kâğıt oyunları, şerrrrrefsizlik, adam satmaca, adam kayırmaca, laf sokmaca, hızlı araba kullanmaca falan filan gibi şeyler yaşanıyor. Şehirde ve vadide onlarca çete var; öyle olunca da bu kadar adam nereye sığıyor, birbirlerinin alanına girmiyorlar mı veya aynı anda yarış yaparken birbirlerine rastlamıyorlar mı gibi sorular geliyor akla. Tabii akla gelenler sadece bunlar değil...

Bu yazı sanki hiç akmıyor. Neden mi? Duygusal bir boşluk yaşıyorum çünkü; her şey çok anlamsız. Bu *Payback*'in hikâyesi duygusal ve zihinsel olarak çok steril. 20 saatin ardından iç dünyam medium zorlukta hadım edilmiş gibi. Ben ki klişelere bayılır, Fast and Furious epeyce severim (ilk iki filmi); hatta 2000'lerin ortasında favori otomobilim e46 kasa M3'tü (Bilkent'te



okuduk oğlum). Hafiften de kıroyumdur. Düğünlerde orkestraya para verip "İstanbul Sokakları" çaldırır, tüm organizasyonların başını çeker ve herkesin duyabileceği şekilde yüksek sesle konuşurum. Yine gençken son ses Ludacris dinlerken, S virajında ara gaz verirdim (araba önden çekişliydi, yanlayacak halimiz yok). Yani kısacası, hayatta anlamlarımı kendim yaratabilirim; üstelik tümüyle bomboş anlamlar.

Hikâye

İşte, bir yere varabildik! Tam bir Tyler Morgan'ım ben (Durden olamadık ya). Tyler Morgan, oyunun baş karakteri. Herif sırf atarlı cevaplar vermekten ve meydan okumaktan ibaret. Hani gerçekte olsa, karşısına geçip iki kelime edemeyeceğiniz bir tip. Adama ak deseniz kara der, deh deseniz çüş. İşte bu sadece klişe laflar, "en iyi benim" tavırları ve sonsuz ego, oyunun mekaniklerine de yansımış.

Mekaniklere sonra geleceğiz. Allah'tan Tyler yalnız değil diyecektim... Yok ya yine de diyorum; çeşitlilik iyidir. Jess diye bir abla var; Tyler'ın manitası gibi (ama değil çünkü hikâyeyi yazan beş yaşında). Muhtemelen herifle konuşacak bir şey bulamadığından ötürü (seni seviyorum dese "ben kendimi daha çok seviyorum" diyecek), 20 saat boyunca tam dört kere "Altı ay boyunca neredeydin?" diye sordu. Ayrıca üç kere de son derece sağlıksız olduğunu öğrendiğimiz benzinci hamburgerinden istedi (bu arada tadı kesin güzeldir, leş şeyler güzel oluyor). Oyunun hikâyesi bu denli derinlik özürlü olmasa, belki gerçekten de işi pişireceklerdi (benim aklımda pişti gitti). Kaldı ki Jess, kaçış görevlerinde şoförlüğünü yaptığı, kendisine yürüyen bir adamı da inanılmaz uydurukça reddetti (hikâye bir türlü derinleşemeyince ablayı baş göz etmeyi görev bildim :P). Neyse, demem o ki bu oyun ya teletubbieler için yapılmış ya da ortada gizli bir mesaj var (eveeet, Jess lezbiyen hihihi). Bu hikâye boş beleş bir hedef kitleye yönelikse, o halde gelecek için vaziyet alın; patlamış mısırlar benden.

Aralarında Edison'un doğru akımı gibi bir elektrik olan (iğrençç) Jess ve Tyler'dan öte iki karakter daha var: Bunlardan birisi mühendislik dehası Rav Abi. Kendisi hakkında pek bir fikrim yok, çünkü sadece otomobillerin teknolojileri üzerine çalışıyor ve arada bir abice tavsiyeler veriyor. Benim hayalimde grubun babası; bir nevi barbekü partilerinde ateşi yelleyen atletli amca. Ayrıca bir de Mac var. Kabul etmeliyim ki, sırf siyah bir karakter olsun diye konulmuş bu off-road ve drift düşkünü siyahi İngiliz, arada bir de olsa beni güldürdü. Bilmem hakkımda ne düşündünüz?

Peki ya bu karakterler ne yapıyor? Bir kere hikâye boyunca sürekli tuzağa düşüyor ve kandırılıyorlar (Rav Abi'yi dinleseler böyle olmaz). Oyun, ekibin eskiden aralarında olan ekip üyesi Lina'nın kendilerini şehrin efendisi House'a satmasından ötürü intikam işine girmeleriyle başlıyor. İntikamı da Outlaw's Rush adlı efsanevi yarışa katılmaya uğraşarak almayı deniyorlar (buralar biraz karışık ve had safhada anlamsız). House'un başında, sesinden tanıdığımız Collector var; merakla beklememize rağmen kendisini asla göremiyoruz. Collector otomobil hastası bir manyak; üzerinde sapık teknolojiler olan Koenigsegg'ler, Lamborghini'ler getirtiyor. Bende evinde bolca oyuncak arabası olan, maket boyayan bir insan izlenimi bıraktı. Bu tip adamlardan zarar gelmez. Bunun dışında, bir de kumarhane sahibi, parmaklarında fiş dolandıran David Weir adlı bir tipleme var. Bu zat-ı muhterem, House'la mücadelede afacan dostlarımıza yardımcı oluyor (kesin bir çıkarı var bu tüccar kılıklının).

Söz konusu açık bir dünya ama ana hikâyede son derece lineer şekilde ilerliyoruz. Çöldeki çetelere karşı yarışıyoruz; yendikçe House'la savaşımızda bize katılıyorlar. Her çeteyi ikna etmek için altı yarış yapıyor ve kazanıyoruz. Jess ise "too cool for school" olduğundan, polislerden ve House'un adamlarından kaçıyor, ayrıca House'un teknolojisini hedef alan şoförlük görevlerini de yerine getiriyor. Yine Jess'in görevlerinde ön plana çıkan bazı yan karakterler de var; fakat diğer tüm karakterler gibi bunlar da yüzeysel.

Özellikle off-road yarışlar ve drift'ler fena değil, hem zorluk hem de eğlence açısından. Drag yarışları sanırım 15 yıldır var olan sistemin aynısı. Bu noktalarda yaratıcı bir şeyler beklemeyin; oyunda döne döne aynı şeyleri yapma hissi çok baskın. Her karakter kendi disipliniyle uğraşıyor; Jess kovalamaca, Tyler sokak yarışı ve drag, Mac ise drift ve off-road. Yapay zekâ fena değil, orta zorlukta hile yapmıyor; kimi zaman yaratıcı şekilde kestirmeleri kullanıyor. Bunları yenmenin en kolay yoluysa çarparak iflah olmaz hale getirmek veya duvara yapıştırmak; bunu yaparsanız öğlen rakısı sonrası Kordon'da gezer gibi gidip yarışları kazanabiliyorsunuz.

Polis ve House'un adamları başta çok pasifken, oyun ilerledikçe güçleniyor. Killswitch adı verilen, otomobilinizin

BİTMEYEN LOOTBOX HİKÂYESİ

Gün geçmiyor ki oyuncuyu verdiği 200 küsür liraya ilaveten harcama yapmaya iten oyunlar çıkmasın. Tıpkı Battlefront'ta olduğu gibi, NFS: Payback'de de çıktığından bir süre sonra ufak bir ayar yapıldı. Oyunun sonuna lootbox için para vermeden gelmek mümkün. Hiçbir noktada takılmadım ve para için yaptığım yarışları bir kez daha yapmak zorunda kalmadım. Ancak NFS'yi NFS yapan, otomobillerin kozmetik olarak şekillendirilmesi konusunda sıkıntılar var. Oyuncunun istediği renkte neon ışık ve nitro dumanı toplayabilmesi için kutulara yönelmesi gerekebilir.

Şu zamana kadar "oyunun offline'ını etkilemiyor" veya "almak yerine oynar, kasarım" gibi ifadeler kullanırken, ilk defa böylesine rastlıyoruz: NFS: Payback'teki kart hikâyesi, maalesef oyunun ruhuna işlemiş ve oyunun tasarımını ele geçirmiş. Sanki otomobil modifiye etmiyor, kazı kazan oynuyoruz.


Oyunun sonlarındaki polis takibinin bir özeti: Jess'in burnu bile kanamadı ve Porsche'cik hâlâ gidiyor.





Tyler'cığım Corn Flakes'inden çıkan S2000'iyle polis helikopterine atar yapıyor.



NFS: PAYBACK'İN KART SATIN ALMA MODELİ MAALESEF OYUNUN TASARIMINI ELE GEÇİRMİŞ, RUHUNA HAKSIZLIK ETMİŞ.



Amerikan bayrağı, köprü ve siyah bir Land Rover Defender… Çölüne kurban.

NSF VE ONLINE

Bu mesele bir kutuyu hak ediyor. NFS'de herkesin birbirine bilerek çarptığı ve son derece şaşırtıcı şekilde tatmin edici bir online yapı söz konusu. Yapı dediysek öyle sistem falan beklemeyin; klasik dereceli yarışlar var, o kadar. İşin tatmin edici tarafı oyuncuların sahip olduğu pişkinlik düzeyi; insan gülerek tatmin olabiliyor.

Çarpışmak ve saf dışı bırakmak online rekabetin temel taşı; bu bir sürpriz değil. Ancak YouTube'da biraz gezinip NFS'nin online yarış videolarına bakarsanız, sayısız komediyle karşılaşacaksınız. Bahsettiğimiz yarışan herkesin birbirine girdiği, Arap saçı olduğu, herkesin "ahlaksızca" birbirine vurduğu bir çarpışan otomobil parodisi.

gücünü kesen bir silahları falan oluyor. Polisin yola barikat kurması ve "hileli" şekilde buff'lanması dışında, çok da akıllandıklarını söylemek mümkün değil. Tam gaz, nitro falan köklemiş halde saatte 350 kilometre hızla giderken resmen yanınıza ışınlanıyor ve size beyinsizce çarpıp duruyorlar. Oyunun sonuna doğru öyle bir çarpıyorlar ki, sekiz takla falan atıyorsunuz ama neyse ki bir şey olmuyor (bu arada Allah korusun, sıhhattesinizdir inşallah?). Beş kere duvara girdiğim, 12 kere takla attığım kovalamacalarda bile polise yakalanmadım. Sadece bir yerde çok pis sıkıştırdılar; alışık olmadığımdan elim ayağıma dolandı.

Mekanik dediydin

Ara başlık şart; sağlam bir ruh halinin belirtisi. Vuruş sayısı, "El Chapo" falan demeden incelememize geri dönelim. Oyunda ilerlemede en önemli nokta, otomobili güçlendirip (iğrenç biliyorum ama oyun tam da bunu yaptırıyor), yarışın seviyesine uygun bir hale getirmek. Evet, bu tekdüze, son derece lineer sistemdeki yarışların haritadaki simgelerinin üzerinde kocaman bir "level" ibaresi var. Otomobilleri yarış türüne göre galeriden alıyor (off-road, drift vs.), daha sonra da de tune-up shop'lardan paramızla kart satıyor veya trade-in dediğimiz, kollu makina benzeri bir sistemden kart açarak geliştiriyoruz. Gerçekten de sistem tiksinç; oyunda büyük bir motor yağı kokusu eksikliği var. Sanki sokak yarışçılığı teması, kart açma oyunun içine sıkışmış gibi. Özellikle kozmetik açıdan, son dönemde sıkça rastladığımız kutu açma dalgasına kapılmak mümkün; ancak biraz tutumlu davranarak, biraz da eldekileri satarak ederek, otomobilleri seviye anlamında iyi durumlarda tutup, hikâyeyi bitirmeyi başardım.

Ana hikâyenin haricinde, maksat ucuz içerik olsun diye konmuş maksimum hızla geçmeye çalıştığınız hız noktaları, uçuş rampaları, drift bölgeleri gibi aksiyonlar da var. Oyunun aslında ilgi çekici olabilecek bir tarafı da, parça parça topladığınız klasik otomobiller (derelict). Ancak bu da çok saçma, ormanda motor bloğu, kaktüslerin içinde şaft falan arıyorsunuz. Otomobili bir araya getirince de yine saçma sapan kart açarak seviyesini yükseltiyorsunuz. Yemin ederim kusacağım.

Son tahlil

Yiğido lafı soktun geçtin diyebilirsiniz. Vallahi de öyle yaptım. Peki *Payback*'in iyi olduğu bir şeyler yok mu? Açıkçası dertsiz tasasız yanlamaktan, nitroya basmaktan, hiçbir fizik kuralına bağlı kalmadan 300'le el freni çekip, daracık bir sokağa dalmaktan zaman zaman keyif aldım. Özellikle drift yarışları en zevklisiydi. Birkaç noktada dilimi çıkarmış, ekrana kilitlenmiş şekilde puan kasar bir halde buldum kendimi. Ayrıca Silver Rock şehri atmosfer eksikliğinden mustarip olsa da, çöl bölgeleri görsellik ve atmosfer açısından gayet tatmin ediciydi.

Ne var ki oyunun geliştirmesinde bazı fikir yoksunlukları olduğu açık. Vakit yetmedi desem değil, çünkü temel hatalı. Süper arabaları, süper şekilde modifiye ettiğim, orasına burasına sticker'lar yapıştırdığım, altına neon çaktığım o ruh kayıp. Bende mi kayıp peki? "Hayır" derim; çünkü bir noktada jant seçerken, sticker yapıştırırken, tampon şekliyle uğraşırken buldum kendimi. Üstelik tüm bunları e46 kasa bir M3'te yapıyordum! Sonra ne oldu; oyunun ruhsuzluğu beni ele geçirdi ve girdiğim kısa süreli transtan uyandım. Dedim ya, bir kere oyunda motor yağı kokusu eksik.

Payback böyle bir şey işte. Eyyorlamam bu kadar.



- Off-road yarışlar
- Çöl manzaraları

- Sokak yarışçılığı ruhu eksik
- Kart açarak otomobil modifiye etme
- Zayıf hikâye
- Polis kovalamacaları can sıkıcı



6

SON KARAR

NFS: Payback biraz gazlamak için fena bir oyun değil. Ama bu kadar. Yok, başka hiçbir şey yok.

TÜR: JRYO **YAPIM:** Nihon Falcom **DAĞITIM:** NIS America **DİJİTAL İNDİRME:** 129 TL (Vita), 179 TL (PS4) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: digitalemelas.com



Yeşillikli dostumuz tam bir sevgi kelebeği.



YS VIII: LACRIMOSA OF DANA

Tekrar hoş geldin Adol!

SABRİ ERKAN SABANCI

Daha önce *Ys* (Yese ya da Vayes diye değil, İis diye okunuyor) oynamamış birine *Ys* serisini anlatmak gerçekten çok zor bir iş. Herhangi bir JRYO desek, öyle bir şey değil tam. "Zelda gibi" demek olmuyor, çünkü oynanış daha hızlı ve RYO öğeleri biraz daha ağır basıyor. Ve işin daha da kötüsü ne biliyor musunuz? Bu müthiş seri bilinmiyor. Bu incelemenin amacı tamamen seriye yeni hayranlar kazandırmak. İçimdeki *Ys* fanboyu kontrolden çıkarsa şimdiden affınızı dilerim.

Ağlama Dana

Ancak şimdi dürüst olayım, *Ys*'i sevmek için sahip olmanız gereken şeylerden en önemlisi kesinlikle anlayışlı olmak. Nihon Falcom büyük bir şirket değil ve bazı şeyler için bütçelerinden kısıyorlar. Bunlardan en dikkat çekeni de doğal olarak görseller. *Ys VIII*, Vita'da harika görünmesine rağmen PS4 versiyonu görsel olarak biraz PS2 dönemi oyunu gibi hissettirebilir ama bu önyargıyı atlatabilirseniz elinizin altındaki, geriye kalan her şeyiyle gerçekten harika bir oyun.

Ys oyunları yıllar boyunca farklı mekaniklere sahip oldu. *Lacrimosa of Dana*; *Ys SEVEN*'la gelen üç boyutlu, parti sistemli, ve hack & slash oynuyormuş hissi aldığınız sistemin daha da geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor. Her ne kadar başkarakterimiz Adol'ün solo maceralarını tercih etsem de kabul etmem lazım, parti mekaniği oynanışa gerçekten bir derinlik ve çeşitlilik katıyor.

Adol'ün bir şekilde batacak bir gemide olduğu ve kendini kıyıda uyanırken bulduğu bir başlangıca sahip olan hikâyenin, diğer kıyıda baygınken güzel bir kız tarafından uyandırıldığımız *Ys* oyunlarından biraz farkı var. Burası bildiğiniz ıssız bir ada. Adol oyun boyunca ıssız adaya düşen diğer gemi yolcularını bulup adadan kaçma yollarını ararken, bir yandan sürekli daha önce hiç tanımadığı bir kız (öhm Dana öhm) hakkında rüyalar görüyor, bir yandan da adada bulunan esrarengiz yaratıkların gizemini çözmeye çalışıyor. Oyun boyunca, özellikle hikâye görevlerini yapmaya devam ettikçe etrafınızdaki her karakterin güç olarak da kişilik olarak da sürekli geliştiğini fark ediyorsunuz. Ayrıca bu seferki mekân o kadar ilgi çekici ve yapılacak o kadar çok şey var ki kendinizi ana hikâyeyi unutup dağlara taşlara tırmanıp etrafı keşfedip yan görevler yaparken bulabiliyorsunuz.

Patron gelmiş!

Oyunun en büyük iki artısından birisi boss dövüşleri. Ben her ne kadar diğer *Ys* oyunlarına kıyasla daha kolay bulmuş olsam da inanın her boss dövüşü yine bir zorluk ve yendikten sonra bir tatmin hissiyatı bırakıyor. İkinci en büyük artısıysa kesinlikle müzikleri. Özellikle oyunun tema şarkısı gerçekten muhteşem. Ayrıca Falcom'un bazı Japon şirketler gibi gıcıklık yapmayıp oyunun soundtrack'ini Spotify gibi platformlara koyması da benden oyunla alakasız bir artı aldı. Evet, sana diyorum Atlus. Koy şu *Persona* müziklerini artık Spotify'a yahu!

Adadan kaçış

"E yok mu bu oyunun eksileri?" sorusunu da temizleyeyim, evet var. Ama sıkıntıların çoğu oyunun Batı dağıtımından sorumlu olan NIS America'dan kaynaklanıyor. Bu eksilerin en büyükleriyse PC versiyonunu oyun çıkmadan saatler önce erteleyip, önce 2 hafta sonrasına, sonra Aralık başına, en sonunda da 2018 sonuna çekmeleri ve oyunun yerelleştirilmesinin kötülüğü. Yine de NIS America geç de olsa hatalarını düzeltiyor. Ben bunları yazarken oyunun yerelleştirilmesi baştan sona yepyeni bir ekiple elden geçiriliyor ve seslendirmeler tekrar yapıyor, bir yandan da PC portu baştan sona başkalarından yardım alarak tamamlanıyor.

Ama her ne olursa olsun, yukarıda anlattığım sıkıntılarına rağmen *Lacrimosa of Dana* gerçekten beklediğime değdi. Gereken ilgiyi ve sevgiyi oyun dünyasının çok büyük bir kısmından almıyor olabilir ancak son bir ayda herhangi bir sürpriz olmazsa benim için Yılın Oyunu bile diyebilirim. Bu sene benim için yılın oyununun *Persona 5* olacağından da çok emindim hâlbuki...



+
- Harika oynanış mekanikleri
- Ys evrenindeki en ilgi çekici açık dünyaya sahip
- Hikâye ve karakter gelişimi
- Müzikler muazzam
- Boss dövüşleri
- Dogi'nin karizması

−
- Yerelleştirme çok sıkıntılı
- PS4 versiyonunda bile fps dertleri var

9

SON KARAR

Yılın gözlerden kaçan en iyi oyunu. Ys serisine girişmediyseniz güzel bir dönemde, güzel bir oyuna denk geldiniz. Gelin gelin!

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Pentadimensional Games ○ **DAĞITIM:** Pentadimensional Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 48 TL (PSN), 25 TL (Steam)
○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-122-mr

MEGATON RAINFALL

Warner Bros. utanmasın mı şimdi?

SARP KÜRKCÜ

Bazı oyunları şans eseri görür, unutmamak adına bir yerlere not edersiniz ya, Megaton Rainfall benim için öyle bir oyundu işte. OGZ'nin 98. sayısı (Aralık 2015) hazırlanırken bir şekilde yakaladım bu oyunu, sonrasında detayları için geliştiricisine ulaştım. Alfonso Del Corro adında bir adamın çılgın projesiydi *Megaton Rainfall*. Sağlamaya çalıştığı şeyse şu: Sizi gerçekten sınırsız güce sahip, ölümsüz bir kahramanın yerine koyabilmek.

Uç uçabildiğin kadar

Iron Man, Superman ya da herhangi bir uçan kahramanı düşünün. Dünyayı kısa sürede turlayan, uzaya çıkabilen bu kahramanları hangi oyunda özgürce uçurabildik? *Megaton Rainfall* bu duyguyu veren bir nadide (belki de tek) oyun. "Offspring" diye hitap edilen bir varlığı oynuyorsunuz oyunda ("döl" dedi). Kısa sürede ses hızını aşabilmeyi öğrenip, tüm dünyayı birkaç saniyede turlayacak kapasiteye geliyorsunuz. Şaka yapmıyorum, gerçekten dünyayı saniyeler içinde turlayabiliyorsunuz. Eğer isterseniz şehirlerdeki insanların hizasına kadar iniyor ya da Ay'a kadar bir uçup geliyorsunuz. Daha da abartmak isterseniz Güneş Sistemi'ni terk edebilir, Samanyolu'na elveda diyebilir, bir şeyler bulmak umuduyla evrenin sınırına kadar uçabilirsiniz.

Ama *Megaton Rainfall*'un gerçek anlamda başarılı olduğu yegâne konu bu. Galaksiler, her birinin içerisinde sistemler, sistemlerde yıldız ve gezegenler, asteroid kümeleri, kara delikler... Hepsi bu oyunda ve SIFIR YÜKLEME EKRANIYLA birlikte. Tabii "procedural" dediğimiz algoritmaya bağlı yaratımlarla oluşuyor tüm bu yerler. O nedenle elle işlenmiş şeyler bulmak zor.


Doğru zamanda durduramazsanız tek vuruşta şehri dümdüz ediyor bu arkadaşlar.

"Offspring" olarak amacınız, toplamda 9 ana uzaylı istilasını durdurmak. Neden? Sizi oluşturan varlığın bir varoluşsal krizi var. Kendisi müdahale edemediği için sizi yaratmış. Ama toplamda 16 uzaylı teması var oyunda, diğer yedisi evrendeki "Sign"ları gezerek bulabildiğiniz şeyler. Ben yazarken bile heyecanın ne kadar düştüğünün farkındayım ama EVRENİ UÇARAK GEZMEK tarifsiz bir zevk. Oyun, sadece bu özelliği için bile kütüphaneye eklenir.

Vur, kaçma

Oyunda adım adım öğrendiğiniz güçler var. Temel saldırınız yavaş ve cılız. Onu geliştiriyor, zamanı durduruyor, telekinezi öğreniyor, ışın (ve kafa) atabiliyorsunuz. Ama oyun, sizi gerçekten "güçlü" hissettirmiyor. Büyük başarısızlıkların başında bu var. Buna rağmen yenilmezsiniz, bir can barınız yok. Aksine, koruduğunuz şehrin bir can barı var ve gerek sizin hedefi şaşırarak kullandığınız özellikler, gerekse uzaylıların saldırıları bu barı düşürüyor. Size bir şey olmuyor ama şehir yıkılınca görev tekrar başlıyor. Can barı olan bir Superman'e göre bence çok daha anlamlı, çok daha akla yatkın bir mekanik bu. Bir de şarj ederek attığınız gücünüz şehri dümdüz edebiliyor, dikkatli olun derim.

Düşman çeşitliliğiyse can sıkmayacak seviyede ama oyunun 10 kişi civarında bir ekibi olduğu düşünülünce beklentiler de düşüyor zaten. En azından oyun ilerledikçe farklı düşmanlar farklı yöntemlerle (kırmızı, eflatun ve sarı) öldürülüyor. Bu da taktikselliği artırıyor. Ama kontroller çok akıcı sayılmaz. Kötü olduklarını iddia etmiyorum ama bazen çok hızlı uçup düşmanı kaçırıyorsunuz, bazen git git bitmiyor. Bina aralarında manevra da kimi zaman zorluyor. Son olarak oyun motorunun muazzam başarısı en çok kaplamalardan düşüyor. Görsel anlamda birkaç etkileyici uzay karesi hariç sakın büyük şeyler beklemeyin derim.


Şehirlerin en büyük sıkıntısı aynı modellerle, rastgele yaratılıyor olmaları.

Güç ve sorumluluk

Megaton Rainfall'u, fiyatı da düşünülünce, denemek isteyebilirsiniz. Yaşattığı his (PSVR ile oynanınca baş dönmesi yaratma potansiyeli olsa da) gerçekten eşsiz. Oyun dünyasında ilk kez iliklerine kadar "süper" bir karakteri oynamak tek tabanca bir geliştiricinin hayal gücüne kaldıysa, bence sektörde yenilikçi projeleri arayacak tek yer bağımsızlardır diyebiliriz. Gelecek sefer daha iyisi gelecektir kesin, değil mi Alfonso?

EVREN VE İNSANLIK

Megaton Rainfall'un benim biraz "zorlama" diyeceğim bir varoluş teması var. Bizimle konuşan varlık ve Sign'ların arındaki diğer oluşum sürekli hem bizim, hem evrenin, hem de insanoğlunun kökenine dair konuşup duruyorlar. Küçük bütçeli yapımlarda destek sorunu çekilmesinin acısı buradan çıkıyor, laflar genelde muğlak ve netleşmeye başladığında da karambole getiriliyor. Yani senaryo açısından bir beklentiniz olmasın oyundan.



+
- Oyun motorunu takdir ettim
- Düzgün kahraman oyun mekanikleri
- Kimi müzikler

−
- Geri kalan müzikler ve efektler
- Görsel kalite kötü
- Özel güçler
- Hikâye ele gelmiyor

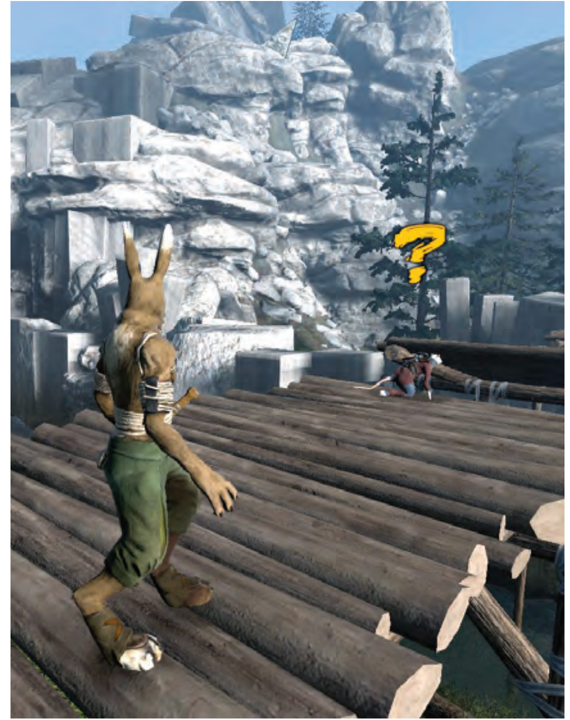
7+

SON KARAR

Hayali olan ama tek kişi olduğu için yakınan tüm hayalperestlere ilham kaynağı olmalı bu oyun. Siz de yapabilirsiniz!

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Wolfire Games **DAĞITIM:** Wolfire Games **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-122-overgrowth





9 yılda tavşanlar bayağı serpilmiş ama oyunun kendisi hâlâ olmamış.

OVERGROWTH

Tavşan kaç, kedi tut

HAZAL ÇAMUR

George Orwell'ın Hayvan Çiftliği'ni bilirsiniz. Çiftlikte insanı alaşağı ettikten sonra önce sözde eşitliği getiren, ardından insandan daha zalim bir yönetim biçimini benimseyen hayvanların hikâyesi en iyi alegorilerden biridir. *Overgrowth* da Hayvan Çiftliği'ne bir hayli benzeyen senaryosuyla Orwell'a selam çakıyor. Owell'ın domuzlarının aksine, en tepede kedilerin bulunduğu ve en aşağıda farelerle tavşanların yer aldığı bir kast sisteminde, ırkçılık ve kölelik gibi kavramları ninja dövüşleriyle süslenmiş bir kurgudan takip ediyoruz. Ama her gerçekçi öyküde olduğu gibi, kendi türüne ihanet etmiş olanlar da var. Tavşanların gözünden oynadığımız bu oyunda kendi türüne ihanet edip halkını kediler adına köleleştiren tavşanlar oyunun kurgusuna ayrı bir gerçeklik katıyor.

Turner adlı bir ninja tavşanla çıktığımız bu yolda, barışçıl White Flags'i yeniden eski güzel günlerine kavuşturmak için kanlı dövüşlere giriyoruz. Kedilere doğru giden yolda hain tavşanlar, fareler, köpekler ve hatta kurtlar bile bize engel olmak için bıçaklarını çekmiş bekliyor. Ne var ki *Overgrowth* güzel hikâyesine karşın temelde pek çok sorunu da beraberinde getiren bir yapım. 9 senelik yapım sürecine karşın "*olmamış*" bir oyun. Verilen onca emeğe, geçen onca zamana rağmen daha çok vakte ihtiyaç var hissi veren bir yapım.

Büyü de gel tavşancık

Oyun iki farklı senaryoya sahip. Ana senaryosu 21 bölümden oluşuyor ve en zor seviyede bile 4-5 saatte bitiyor. Oyunu zor yapan asıl şey mekaniklerin ta kendisi. Bir tavşan olarak, gayet mantıklı biçimde, muhteşem yüksekliklere doğru zıplayıp bundan bir hayli keyif alsak da iş ninjavari dövüşlere geldiğinde kontrollerde ciddi sıkıntı yaşıyoruz. Tutuk ve geç algılanan kontroller oyunu bir yerden sonra can sıkıcı yapmaya başlıyor. Sahneler arası upuzun yükleme ekranları bir başka olumsuz yan. Geçen süre gerçekten oyuncuyu bezdiren türden. Oyunun akıcılığına ciddi bir ket vuruyor.

Maalesef bununla da kalmıyor *Overgrwoth*'un eksikleri. Arka planda böylesine güzel, derinlikli bir hikâyeye sahipken ana karakterini çok derinliksiz bırakıyor. Böylece Turner'la atıldığımız macerada Turner'ın kendisini yeterince tanıyamıyor ve onu bir araç olarak görmekten öteye gidemiyoruz.

Oyun boyunca en eğlenceli şey kesinlikle zıplamak ve duvarda yürümek. Tavşan olmanın avantajlarını bu derece kullanan bir yapımda daha azı beklenemezdi. Dövüş sisteminde mekanikler sıkıntı çıkarmadığında aslında dövüşler de bir hayli zevkli. Fakat o tutukluğu yaşamadığımız anlar bir hayli az olduğu için bunu her sefer için söyleyemiyorum. Oysa hayvanlarla bezeli bir dünyanın aksine bol kanlı, vahşi dövüşler oyuna başka bir pencereden bakmamıza da yardımcı oluyor. Onun en dış kabuğundaki masalsı havasını darmadağın ediyor ki bu çok güzel bir ayrıntı.

Bu arada *Overgrowth*'un ikinci senaryosu, oyunun atası Lugasu'ya ait. En zor seviyede oynarsanız 1 saate yakın bir zamanda bitiyor ki bu da oldukça kısa.

Overgrowth geçirdiği 9 seneye rağmen hâlâ tamamlanmadığını açıkça ortaya koyan, konusu özünde çok güzel ama içerdiği eksiklerden dolayı bir süre daha pişme ve geliştirilmeye ihtiyaç duyan bir oyun. Eğer burada değindiğim noktaları yamalarla kapatabilirlerse ortaya harika bir yapım çıkacak. Ama bu haliyle "harika" kelimesinden bir hayli uzakta.



- Alegorik hikâye
- Dövüş sistemi
- Zıplamak

−

- Ciddi sıkıntılı mekanikler
- Tamamlanmamış hissi
- Uzun bekleme süreleri

5

SON KARAR

Çok güzel bir yapım olacağına dair umut verirken kendi bindiği dalı kesiyor.

○ **TÜR:** Aksiyon / Macera ○ **YAPIM:** TT Games ○ **DAĞITIM:** Warner Bros. ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 89 TL (Playstore, Steam), 180 TL (PSN, X-One)
○ **YAŞ SINIRI:** 10+ ○ **DAHASI İÇİN:** lego.wikia.com



Oyunu internet üzerinden ya da aynı bilgisayardan iki kişi oynamanız mümkün. Her görevden sonra o görevin, içinde serbestçe dolaşabileceğiniz haritası açılıyor.



Açık alanda dümdüz giderken kamera harika çalışıyor! Ve evet, bu bir eleştiri.



LEGO MARVEL SUPER HEROES 2

Eh? (Ehehe?)

BUĞRA ÖZKAN

Yani, bilemedim ki şimdi. Bir yanımın çılgınlar gibi övesi var, bir yanımın çok da şımartmayası var. Ortada bir yerdeyim ama gülümsüyorum. Gülümsüyorum çünkü sanırım bu oyunun en iyi yaptığı şey gülümsetmek. Onun dışındaki her şey "eh" gibi, bir Lego oyunundan çok yüksek beklentileriniz olmamalı zaten. Oyunun yaş aralığı oldukça geniş ve bu sebepten ötürü oynanış mekaniklerinden diyaloglara kadar çok çeşitli alanlarda, çok farklı kriterlerin tutturulması gerek. Bu, her geliştiricinin yapabileceği bir şey değil, kimi alanlarda yaş farklılıklarından kaynaklı ihtiyaçlar ciddi farklılıklar doğurabiliyor ve bu farklar arasındaki köprüyü kurmak her şeyden önemli olabiliyor. Neyse ki, bu oyunda onun eksikliği yok.

Lego Marvel Super Heroes 2, Kang the Conqueror'un (şimdi bunu çevirip Fatih Kang diyeceğim, çok tuhaf olacak, demiyorum) dünyayı ele geçirme planlarına girişmesiyle, sizin ne kadar süper kahraman varsa toplarlayıp dünyayı kurtarma çabalarınızı konu alan bir yapım. Çok geniş, çatallanan bir hikâyesi yok ancak uzun bir hikâyesi var. Tekdüze bile sayılabilir hatta, ancak bu keyif vermediği anlamına gelmiyor. Diyaloglardan tutun da arka planda dönen ufak tefek hareketlere karar birçok yerde sizi keyiflendirecek, gülümsetecek bir sürü detay bulabiliyorsunuz ve oyunun da en güçlü olduğu nokta burası. Her kahramanın diyalogları ve hareketleri büyük oranda karakterlerine uygun seçilmiş ve yine her birinin kendine özgü yetenekleri var. Bunlar çok karmaşık ve bol seçenekli hareketler değil belki ama zaten onlarca kahraman varken tek kahramanda takılmak istemiyorsunuz.

OYUNDA KONTROLÜ ZOR ŞEYLERDEN BİRİ DE YÜZ KASLARINIZ. MÜTEMADİYEN SIRITACAKSINIZ.

Yıllar sonra hâlâ...

İncelediğim PC versiyonu biraz sıkıntılı. Ufak tefek hatalar halen giderilmiş değil ancak genel itibariyle oyunun verdiği keyfi kaçıracak düzeye de varmıyorlar. Bu görev, kamera sisteminin. Kamera açıları BERBAT. Kimi yerlerde serbest hareket edebilen kamera, kimi yerde etmiyor ve saçma sapan duvarlara bakarken buluyorsunuz kendinizi. Yıllardır her Lego oyununda süregelen bu şikâyetin bir türlü elden geçirilmemiş olması canımı sıkıyor. Öte yandan klavye ve fareyle oynaması oldukça zor. Bana kalırsa tamamen bir kontrolcüyle oynamak için tasarlanmış, klavye ve fare sonradan, gelişigüzel oraya eklenmiş gibi.

Sonuç olarak *Lego Marvel Super Heroes 2*, bir Lego oyunu olmanın geleneksel özelliği olarak "gülümsetme, keyif verme" işlevini hakkıyla yerine getiriyor. Sıkıntılı kamera açıları ve klavye-fare entegrasyonu moral bozuyor ve oyun hiçbir şeyi mükemmel yapamıyor olsa da her oynadığınızda yüzünüzde bir gülümseme bırakıyor. Yalnız Lütfücüğüm, o fiyatı biraz düşürelim. 

+
- Grafikler
- Diyaloglar
- Hikâye
- Ve saatler süren eğlence

−
- Kamera hâlâ nasıl bu kadar kötü olabilir
- Halen giderilmemiş bug'lar

7

SON KARAR

Bu eğlenceli geriplan daha iyi oyun mekaniklerini hak ediyor.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Tabot, Natsume **DAĞITIM:** Natsume **DİJİTAL İNDİRME:** 45 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 3+
DAHASI İÇİN: harvestmoon.wikia.com

HARVEST MOON: LIGHT OF HOPE

"Kasabaya yeni biri gelmiş, hadi bütün işi ona yaptıralım!"

İPEK ATAM

Çiftçilik kariyerim, *Harvest Moon* serisi hayranı bir yapımcının elinden çıkan *Stardew Valley*'le başlamıştı. Ama ne başlamak... Günlerce o şirin kasabadan çıkamamıştım. Bu yüzden, birçok konsol versiyonu bulunan ama PC'ye ilk kez arz-ı endam edecek olan serinin son oyunu *Harvest Moon: Light of Hope*'u merakla bekliyordum. Ama çiftçilik bu sefer o huzur verici etkiyi pek bırakamadı üstümde.

Her şeyden önce oyunu PC'de değil de, mobil platformda oynuyormuş gibi hissettim. Ana menüdeki "ekrana dokun" ibaresinden, grafiklere kadar bir mobil oyun havası var. Ses efektleri de oldukça özensiz ve kulak tırmalayıcı. Mesela yaz mevsiminde kuş ya da böcek sesine benzer bir şey yapmaya çalışmışlar ama ciddi ciddi rahatsız ediyor, tohumları sularken gelen su sesi de öyle. Her gün bir dolu sulama yaptığımızı düşününce ciddi bir sorun oluyor bu.

8 domates, 6 çilek, 12 kereviz sapı...

Çiftçilik oyunlarının temel yapısı gereği, yine yapacak çok işimiz var. Sabahın 6'sında kalkmalı, ektiğimiz tohumları sulamalı, hayvanlarımızla ilgilenmeli, kendi tarlası olduğu halde sizden domates isteyen (neden, çünkü istemeli) arkadaşa domatesleri teslim etmeli, satınca iyi para kazandıran balıklardan tutmalı, ekipmanları geliştirmek için madene inip kıymetli taşlardan toplamalı, arada sosyalleşmeli (belki evlenmeli) ve tüm bunlardan sonra yorgunluktan şıp diye bayılmamak için pişirdiğiniz yemeklerden yemelisiniz. Uzaktan bakınca huzurlu gözüküyor ama çiftçilik de çok yorucu oluyor canım...

Hikâye namına kayda değer bir şey yok. Ufak bir kasabada, yaşanan şiddetli fırtına sonrası deniz fenerinin etrafa dağılan tabletlerini bulmak ve feneri çalıştırmak nihai amacımız. Ayrıca evleri harap olan insanlar kasabayı terk etmiş, evlerin tamir edilmesi gerekiyor. Bildiniz, elbette her şeye kadir olduğumuz için onu da biz yapıyoruz. Materyal toplayıp evleri tamir ettikçe kasabaya insanlar geliyor, herkesin bir işlevi var. Kimi balık tutmayı öğretiyor, kimi de ekipmanlarımızı geliştiriyor. Oyunun başında, henüz odun dışında hiçbir şeyi çevreden toplayamıyoruz, o yüzden evleri tamir etmek için para lazım, para için de ektiğimiz ürünlerin büyümesini beklemeliyiz. Bu süreç çok yavaş işlediği için oyun ilk 2 saat boyunca sıkıcı ilerliyor. Evleri tamir edip yavaş yavaş oyunun içine girdiğimizdeyse başta çok sınırlı olan oynanış toparlıyor kendini ve koşturmaya başlıyoruz. "Şunu da yapayım, bunu da yapayım" derken bir bakmışız oyuna dalıp gitmişiz, kış gelmiş, bir sürü hayvanımız olmuş, tarlamızda bir dolu farklı ürün yetiştirmişiz, evi büyütmüşüz, kankalar yapmış, hatta evlenmişiz. Ama bu sürükleyicilik pek uzun sürmüyor maalesef. Bir noktadan sonra aynı şeyleri yapmaya, mevsimleri geçirmeye başlıyor, kısacası gerçek hayata geçmiş oluyoruz.

Soru: Çiftlik ortamını seviyorum, bunu da sever miyim?

Cevap: Seriyi daha önce oynayıp sevenler bunu da edinmiştir muhtemelen. O yüzden PC için konuşayım, *Stardew Valley* sevdiyseniz bunu da sevme ihtimaliniz var. Kişisel fikrim ses, müzik, grafik ve ayrıntı açısından *SV*'nin kat kat önde olduğu yönünde. Ama bu tarz oyunları PC'de pek göremiyoruz (PS4 ve Switch'e 2018'in başında gelecekmiş) o yüzden türü sevenler bir şans verebilir.

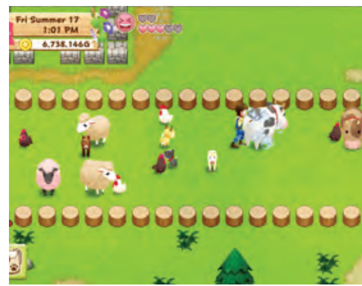
PC'Yİ KONSOLU SATIP GÜNEYDE BİR KASABAYA YERLEŞECEKLERİN EN ESKİ HAYALİYDİ HARVEST MOON

ÇİFTÇİLİĞE GİRİŞ 101

- İlk tamir edeceğiniz ev balıkçının evi (meydanın sağındaki pembe çatılı ev) olsun, başlarda en çok parayı balık satarak kazanıyorsunuz.
- İlk geliştireceğiniz ekipmanlar, sırasıyla sulama kabı, çekiç ve balta olsun. Böylece tek seferde daha fazla ürün sulayıp, büyük taşlar ve ağaçlardan kaynak toplayabileceksiniz.
- Hasattan sonra yeniden ekmeniz gerekmeden yetişmeye devam eden ürünler (biber, mısır, çilek, balkabağı) çok kârlı oluyor.
- Kimin o anda nerede olduğu haritada gösteriliyor (ama bazı karakterler uzun süre ortada gözükmüyor, keşke hangi saatte evde olacakları bilgisi verilseymiş).
- Sık sık kaydedin. Oyun bazen çöküyor ve otomatik kayıt yok.



Ana menüde "ekrana dokun" komutunu gören ben.







- Envanter sistemi ve ansiklopedi derli toplu
- Etkileşimlerde ekipmanın otomatik seçiliyor
- Sürükleyici yapısı...

−

- ...Ama kısa süre sonra monoton hale geliyor
- Grafikleri ve genel yapısıyla mobil oyun hissi veriyor
- Özensiz, rahatsız edici ses efektleri
- Ara sıra çöküyor
- Fiyatı

6

SON KARAR

Stardew Valley'nin zayıf bir alternatifi.

TÜR: Spor / Simülasyon **YAPIM:** Sports Interactive **DAĞITIM:** Sega **DİJİTAL İNDİRME:** 98 TL (Playstore), 119 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 3+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-122-fm


Taktik ekranındaki analizler çok işe yarıyor.




Ve topun ağlara gittiği o an.

FOOTBALL MANAGER 2018

Aman dengeler bozulmasın

EGE SAĞIN

Soyunma odasına girdiğinizde neşeli atmosfer bir anda ortadan kalkıyor ama oyuncular söyleyeceklerinizle ilgilenmiyor gibi.

(İddialı bir sesle) "Onlar form tablosunda 14. sıradayken biz 1. sıradayız! Sahaya çıkın ve onlara bunun nedenini gösterin!"

Oyuncular söylediklerinize hiçbir tepki vermedi.

-Başarılı geçen altı ayın ardından-

Soyunma odasına girdiğinizde oyuncuların morali yüksek ve sizin ağzınızdan çıkacak sözlere dikkat kesilmiş durumdalar.

Football Manager 2018'de başladığınız her kariyer aşağı yukarı bu şekilde seyredecek. Yani Takım Dinamikleri sistemiyle epey uğraşacaksınız. Buna ek olarak oyuncu izleme, veri analizi ve sağlık merkezi geliştirmeleriyle son yılların en anlamlı ve derin geliştirmeler yapan *FM* oyunuyla karşı karşıyayız. Tabii değişim her zaman gelişim anlamına gelmiyor. *FM 18*'in de birtakım can sıkan değişiklikler de var. Gelin önem vermeniz durumunda işinizi kolaylaştıracak Takım Dinamikleri özelliğiyle başlayalım.

Denge Dengeoğlu

Bu sene takım içi dengeler ayrı bir önem kazanmış durumda. Üstelik yalnızca oyuncu moralini etkileyen fuzuli bir özellik değil bu. Saha içindeki performansa kadar pek çok alanda etkileri hissediliyor. Üç temel veri var. Bunlar: Saha İçindeki Uyum, Tesislerdeki Atmosfer ve Yönetim Tarzına Destek. Saha içi uyum adı üzerinde, sahadaki performansı ve takım oyununu etkiliyor. Yüksekse makine gibi işleyen bir takımınız oluyor, düşük olursa da bol bol anlaşmazlıklar ve kötü performanslarla karşılaşıyorsunuz. Diğer ikisiyse futbolcuların nasıl sorunlarla kapınızı çalacağını ve reddetmeniz durumunda oyuncuların sizin arkanızda durup durmayacağını belirliyor. Bunlarla beraber çalışan ve özellikle saha dışı ilişkileri etkileyen iki önemli faktör de var. Hiyerarşi ve Arkadaş Grupları. Temel arkadaş grubunuz küçülür ve ikincil, üçüncül arkadaş grupları ortaya çıkıp büyürse takım içi gruplaşmalar olabilir. Ayrıca takım liderleri ya da nüfuzu yüksek oyuncularla konuşurken dediklerinize dikkat etmelisiniz. Takım Dinamikleri sisteminin ayrıntılarını ve oyuna kattığı derinliği, ihtimalleri anlatmaya sayfalar yetmeyeceği için burada kesiyorum ama gerçek hayattan ve özellikle Türkiye'deki şımarık futbolcuları ve hocaların yaşadığı sorunları kafanızda canlandırırsanız nasıl bir sistem olduğunu anlarsınız.

Ne kadar ekmek, o kadar gözlem

Gözlemcilik sistemi de sağlam bir yenilemeden geçmiş. Bir kere artık gözlemcilik bütçemiz var. Yok öyle beleşe oyuncu bulmak. Maaşını verdin diye o gözlemciler her hafta Brezilya'ya uçak biletini cebinden mi alacak? Artık yıllık gözlemcilik bütçemiz oluyor ve transfer bütçemizden buraya aktarma da yapabiliyoruz. Bu bütçe iki şey için kullanılıyor: Veri paketleri ve bireysel olarak futbolculara atanan gözlemcilerin masrafları gibi "diğer" masraflar. Veri paketleri oyunun gerçekçiliğini artırmayı amaçlıyor. Önceden oyuncu arama ekranında kulüp bilgimiz dahilindeki oyuncuları görürken şimdi gerçek kulüpler gibi bölgesel ya

İYİ TEKNİK DİREKTÖRLÜĞÜN İLK KURALI TAKIM İÇİ DİNAMİKLERİ İYİ YÖNETEBİLMEK.



da direkt dünya genelinde veri paketleri satın alıyoruz. As takım oyuncuları ve genç oyuncular için ayrı alınan bu paketler sayesinde arama ekranında daha fazla oyuncu gördüğümüz gibi yeteneklerini, en iyi pozisyonlarını da daha ayrıntılı görme imkânımız oluyor. Böylece gözlemci yollamaya gerek olmadan pek çok oyuncu bulabiliyoruz.

Ayrıca gözlemci sistemi artık varsayılan olarak otomatiğe bağlanmış. Şef gözlemciniz kendini ve diğer gözlemcileri sizin seçeceğiniz "odak" doğrultusunda oyuncu aramaya yönlendiriyor. Odak belirlemezseniz rastgele arıyorlar ama gözlemcileriniz iyi olduğu sürece odaklanma çok etkili oluyor. Pek çok harika transferi bu sayede gerçekleştirdim ve hiç elle gözlem görevi ayarlama ihtiyacı hissetmedim. İlk duyduğumda işe yaramaz diye düşünmüştüm ama beni şaşırttı. Kesinlikle hayat kolaylaştırıyor.

Tık. Tık Tık. Tık Tık Tık.

Sports Interactive'in ballandıra ballandıra anlattığı maç günü deneyimi tam bir facia. Maç günü arayüzünü takım konuşmasından maç sırasında takım talimatlarını değiştirmeye kadar değiştirmişler. Üstelik bu değişimi yaparken tasarımcı *FM 2017*'ye bakıp eskiden tek tıkla hallettiğimiz bir sürü işlemi arka arkaya tıklayarak yapmamız gerektiğine karar vermiş olmalı. Alışmak epey zaman alıyor ve basit işlemler için menüden menüye geçmek, oraya buraya tıklamak can sıkıyor. Üstelik rakip talimatları yıllardır takım konuşmasından sonra otomatik ekranla gelirken bu sefer takım konuşması ekranında, konuşmaların tepesindeki bir düğmeyle veriliyor. Hızlı hızlı geçmeye yıllardır alıştığım için 188 saatlik oyunun ardından hâlâ her maç oraya fazladan tıklayıp da talimat vermeyi hatırlayamıyorum. Çok can sıkan, ciddi bir sorun ve dünyanın en gereksiz, en anlamsız arayüz değişikliği. Bunun iyi bir fikir olduğunu nasıl düşünmüşler gerçekten anlayamıyorum.

Doktor civanım

Sağlık merkezi oyuna yeni eklenen güzel bir değişiklik. Sakatlık sistemi de komple elden geçmiş. Kısa süreli sakatlıklar (1-3 gün) eklenmiş ve sakatlıkların sıklıkları düzenlenmiş. Artık uzun süreli sakatlıklar (1 ay ve üzeri) daha az yaşanırken kısa sakatlıklar oldukça sık görülüyor. Orta seviyelerdeki sakatlıklar da uzun sürelilere göre daha sık yaşanıyor. Sağlık merkezi de size futbolcuların tekrarlayan sakatlıkları, maç yorgunluğu vb. veriler sunup bunları değerlendiriyor ve sakatlık risklerinin ne kadar olduğunu söylüyor. Buna dikkat edip tavsiyelerine uyar ve sağlam rotasyon yaparsanız birkaç talihsizlik dışında hiç ciddi sakatlık sorunu yaşamıyorsunuz.

Bu yüzden genel isyanların aksine sakatlıklar gelişmiş. Çünkü artan sakatlık miktarı aslında 1-2 günlük sakatlıkların sayısından kaynaklanıyor ve hem oyuncular hiçbir şey olmamış gibi bir sonraki lig maçına çıkabiliyorlar hem de sağlık merkezi bu sakatlıkları önlemede yardımcı oluyor. Ayrıca istatistiksel olarak gerçek hayattaki sakatlık miktarının yalnızca %80'i görülüyor.

Taktik sisteminde de ciddi geliştirmeler var. Bir kere o çirkin karelerden kurtulduk ve forma şekilleri geri geldi! *Davullar, zurnalar, tezahüratlar!* Artık oyunculara özel taktik vermek epey kolay. Geçen sene birkaç ekran arkasına gizlenen ve çoğu oyuncunun bilmediği bu özellik sayesinde oyuncu değişikliği yaptığınızda tek tek bireysel rolünü ve talimatlarını ayarlamanıza gerek kalmıyor. Maç dışında "kişisel ayar" seçeneğiyle basitçe hallediliyor. Ayrıca yine maç dışında taktik ayarladığımız ekranda dizilişimizin hemen altında son beş maçtan taktiğimizle ilgili olumlu ve olumsuz veriler sıralanıyor. Diziliş ekranındaysa takımın güçlü ve zayıf bölgeleri yeşil ve kırmızı tonlarıyla işaretleniyor. Bu sayede dizilişinizin zayıf yönlerini görüp ona göre önlem alabiliyorsunuz. Yeni roller de eklenmiş ve bunlardan özellikle Mezzala'yı tavsiye ederim. Sürpriz golcü olarak çok canlar yakıyor. Son olarak futbolcular arasında partnerlik sistemi gelmiş. Eğer dizilişteki pozisyonları izin veriyorsa aralarında beliren bir çizgiyle bağlanıyorlar ve imleci üzerine götürünce uyumları hakkında bilgi alıyorsunuz. Aralarındaki çizgi yeşil tonlarındaysa her şey yolunda ama sakın ha kırmızı çizgili stoper ikilisiyle maça çıkmayın...

Uzun lafın kısası

Maç motorundan kısaca bahsedecek olursam gerçekten geliştiğini söyleyebilirim. Geçen sene sürekli tekrar eden yakın direğe ortalar ya da sıfıra inip şut çekerek topu dışarı atan zekâsız oyuncular gitmiş. Yerlerine kaleye yönelip direkten dönen ya da korner olan ortalar gelmiş ama diğerlerine kıyasla daha az rahatsız ediyor ve skora etkisi daha az. Çeşit çeşit gol attığım gibi çeşit çeşit de gol yiyorum. Her maçı ezberleme durumunda azalma olduğunu söyleyebilirim. Taktiksel değişikliklerin yansıması da gayet açık görülüyor.

Bu sene o kadar çok sayıda, hem saha içi hem saha dışına etki eden yenilik var ki değil iki sayfaya, altı sayfaya bile sığmayabilir. Her yenilik de çok ayrıntılı ve oyuna çok yeni mekanikler katıyor. Maç günü arayüzünü mahvetmeselerdi efsane olurdu ama yine de elimizdekinin son yılların en iyi *FM* oyunu olduğunu söyleyebilirim. Yıllardır bir *FM*'den bu kadar keyif almamıştım. Siz de oynayın, siz de alın.



Maç öncesi TV usulü sunum göz dolduruyor. Tabii grafik paketi şart!

SOSYAL SORUMLULUK

Geçtiğimiz yıllarda prostat kanseri, testis kanseri ve erkek intiharları gibi erkek sağlık sorunlarına farkındalık sağlamayı amaçlayan Movember hareketine Kasım ayında newgen futbolculara bıyık bıraktırarak destek olan FM bu sefer LGBTQ+ hareketine destek oluyor. Özellikle yurtdışında sayıları giderek artan, eşcinsel olduğunu ilan eden futbolculardan ilhamla artık newgen oyuncular eşcinsel olduklarını ilan edebiliyor. Forma satışlarında ufak bir artışa da sebep olan bu özelliğin her ülkede, özellikle eşcinselliğin suç sayıldığı ülkelerde işlemediğini de belirteyim.



- Takım içi denge sistemi çok etkili
- Sağlık ekibi bu kez cidden işe yarıyor
- Yeni gözlemcilik sistemi gerçekçi ve kullanışlı
- Maç motoru daha dengeli ve taktiklere duyarlı

−

- Maç günü arayüzü rezalet

8+

SON KARAR

Arayüze alışınca son yılların en iyi FM oyunu.

TÜR: Dövüş **YAPIM:** NetherRealm **DAĞITIM:** Warner Bros. / Bilkom **DİJİTAL İNDİRME:** 138 TL (Playstore), 149 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: injustice.wikia.com

INJUSTICE 2



Kavga klavyeye sıçradı!

VOLKAN TURAN

Dövüş oyunlarını severlerin "ah şu oyun bir PC'ye gelse de ben de kütür kütür oynasam" dileği meşhurdur. Nasıl olmasın ki? Koca bir tür ezelden beri ya arcade'leri ya da konsolları domine etmişti, haliyle klavye kullanıcısı koca bir topluluk aç kalmıştı. Neyse ki bu durum günümüzde günden güne yok oluyor. Konsola yapılan oyunların PC'ye port edilmesi giderek kolaylaşıyor. Her ne kadar NetherRealm'ın ağzı *Mortal Kombat X*'te acayip yansa da *INJ2*'de durumu lehine çevirmeye başarmışa benziyor.

İsteyince yapılabiliyormuş!

MKX oynayanlar bilir ki oyun PC'ye rezalet kıvamında çıkmış, sonra uzunca bir süre satışı durdurulmuş, sunucular kapatılmış, sonunda da tekrar port edilmişti. Oyun geri geldiğinde de oyuncular pek ilgi göstermemişti. Hem Warner Bros hem de geliştirici NetherRealm bu sefer *INJ2*'de pek güzel bir iş çıkararak neredeyse konsol kalitesini yakalamışlar. Akla gelen ilk soru "Performans nasıl?" a cevap olarak "neredeyse kusursuz" diyebilirim. Ortalama bir PC'yle bile 60 fps'de akıyor oyun. Ara sahnelerde 30 fps'ye düşüyor bu. Çok nadir de olsa anlık fps düşüşleri yaşıyorsunuz ama bu üzerinde pek durulacak sinir bozukluğuna ulaşmıyor. Bir diğer PC sorunlarından olan "Arcade stick'leri tanıyor mu?" sorusunun cevabı da "evet". Her türlü arcade stick'i ve gamepad'i şıp diye okuyor. Hiç ara yazılım kullanma ihtiyacı duymadan oyuna dalıyorsunuz. Klavyeci oyuncular da endişelenmesin; klavye üzerinde de tuş değişimine izin veriliyor. Ha ama klavyeyle ne kadar rahat oynarsınız bu oyunu, orasını bilemem. Yıl 2017, halen klavyeyle dövüş oyunu nasıl oynuyorsunuz, şaşıyorum bakın…

Netcode konusu PC'de ayrı merak konusuydu. Konsollarda başka PC'de başka netcode kullanımı bu sefer söz konusu değil. Konsollarda *INJ2*'nin netcode'u gerçekten harikaydı, PC'de de farklı durmuyor. Türkiye'den İngiltere'nin ötesine 100 ms ping'e kadar *INJ2*'yi güzelce oynayabiliyorsunuz. Tabii PC'de lag yaratmayı seven oyuncuların sayısı konsoldakilere göre daha fazla. Yani maçın ortasında bir anda ışınlanmaya başlayan oyuncular görmeniz olası. PC'de dövüş oyunu oynayacaklar bu gerçeği kabullenmiştir diye düşünüyorum açıkçası. Hile yapacak olanları önceden bilemezsiniz tabii ama uzak durmanızda fayda olan bir diğer oyuncu grubu da "kablosuz bağlantı" ile oyunu oynayanlar. Geliştirici ekip kablosuz bağlantı kullanan oyuncuları size bir ikonla göstermeyi akıl etmiş. Ping iyi bile olsa bu oyunculardan kaçın derim.

Oyun > film

Teknik konuların ötesinde oyunun içerik bakımından konsollardan bir eksiği veya fazlası bulunmuyor. Hikâye modunun "Justice League filminden daha iyi" olduğu bilimsel bir gerçek diyerek içeriğini özetliyeyim. Dövüş oyunu sevmeseniz bile *INJ2*'nin hikâye modunu oynamak isteyeceksiniz. Ama "para verdik o kadar, sömüreyim oyunu" diyenlere de içerik bol. Örneğin Multiverse adındaki tek kişilik modda paralel evrenlere gidip kolaydan zora bir dizi dövüşe giriyorsunuz ve karşılığında loot kutuları kazanıyorsunuz. Bu kutularda da kalitesine göre değişen kostümler, kostüm parçaları var. DC evrenindeki karakterleri sevenlerin seveceğini düşündüğüm bu loot çılgınlığı oyunun ömrünü hayvan gibi uzatan bir mod çünkü epik eşyalara uzanan uzun bir yol bulunuyor önünüzde. Sürekli yeni evrenler karşınıza çıkıyor. Her bir kıyafetin de gücünüze güç kattığını, bu gücü Rank olmayan online modlarda gerçek oyunculara karşı kullanabildiğinizi söyleyeyim, gerisini siz düşünün. Rank modundaysa gear'larınız sadece süs olarak kalıyor, böylece denge sağlanmış oluyor. Rank modun çok popüler olduğunu söylememem ama kesinlikle adil ve maç eşleşmeleri başarılı. Online tarafta olmasını dilediğim tek şey "cross-play" özelliği olurdu. PC ve PS4 oyuncuları karşı karşıya gelebilseydi *SFV*'teki gibi, o zaman şenlik olurdu bakın!

INJ2'yi zaten konsollarda oynuyorsanız, PC'de almanızın pek bir esprisi yok (Darkseid karakteri standart pakette ücretsiz geliyor bir tek). Ama konsol dönemini kaçırmışsanız ve sisteminiz iyiyse (iyi sistemlerde oyun gerçekten harika gözüküyor) *INJ2*'yi es geçmeyin. Ağzına kadar dolu, teknik açıdan da oyuncuyu üzmeyen, yormayan bir oyun. Rekabetçi arenadaki ömrü iki yılı geçmez ama bence daha da fazlasını istemezsiniz. Yılda üç farklı karakter paketine para vermek de bir yere kadar güzel. Bir sonraki *Mortal Kombat* oyununa kadar eğlencenizse garanti.

KLAVYENİZE NE KADAR SADIK OLDUĞUNUZU TEST ETMEK İÇİN HARİKA BİR FIRSAT BU.



Multiverse sürekli yaşayan bir kısım. Bitiş sürelerini iyi takip edin.





- Dengeli karakter yelpazesi
- Offline mod açısından zengin
- Yeni oyuncuları da kucaklıyor
- Gear sistemi
- Film gibi hikâye modu
- PC'ye çok başarılı bir şekilde taşınmış

—

- Bazı karakterler torpille kadroya girmiş
- Bazı karakterler neredeyse MKX'le aynı oynanıyor

8

SON KARAR

Konsolda oynamamış olanlar için iyi bir fırsat. Belki iyi bir indirim beklemek isterseniz ama neticede hikâyesini de ve online rekabetini de tatmanız faydanıza.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Saber Interactive ○ **DAĞITIM:** Focus Home Interactive ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 108 TL (Steam), 120 TL (Playstore), 119 TL (PSN), 119 TL (XBL) ○ **YAŞ SINIRI:** 3+ ○ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/Spintires

SPINTIRES: MUDRUNNER

Kahraman Rus kamyoncularının aziz hatıralarına

YİĞİT TEZCAN

Dünya kereste rezervinin dörtte biri Rus topraklarında. Kerestecilik, her ne kadar günümüzde doğalgaz ve petrolün gerisinde kalsa da, halen Rusya'nın en büyük ihracat kalemlerinden birisi. Yıllık 20 milyar dolar hacmi olan kerestecilik, aynı zamanda Rusya'daki en eski ve köklü sektörlerden.

Bir daha sektör demeyeceğim, söz. Anı falan da anlatmayacağım (zaten anlatamadık). Ama olur da bu sandbox kamyonla kereste taşımacılığı simülasyonu için arka plan hikâyesine ihtiyaç duyarsanız, şu yazdığım ilk paragrafı aklınıza getirin. Hatta daha da iyisi Rus aksanıyla İngilizce konuşun, isterseniz votka falan da için. Bir de tabii tüm bunları yaparken, uzaya ilk çıkan insanın Yuri Gagarin olduğunu unutmayın.

Sadede gel

Oyunda ne yapıyoruz? İlk *Spintires*'ı oynamış olanları atlayarak topa giriyorum; zira *Mudrunner* bir devam oyunu değil, daha ziyade ilkinin tamamlanmış hali. Oyunda zorlu doğa şartlarına karşı, Rus ormanlarında kereste taşıyoruz (ilerledikçe yakıt tankeri, dozer falan da kullanıyoruz). Oyunda insan minsan görmüyoruz; her şey kamyonlardan ibaret. Oyundaki kamyonlar gerçek hayattan esinlenilmiş fakat lisans meseleleri yüzünden gerçek isimler kullanılmamış (kokpitler de yapılmamış; standart bir hologram var). Örneğin oyundaki D-537, 38.8 litrelik 12 silindirli bir motora sahip MAZ 537'nin bir benzeri. Bu kamyonların gerçek hayatta çamurla verdiği mücadelelerin görüntülerini internette bulabilirsiniz. İşin hoş tarafı, benzer sahneleri *Mudrunner*'da da yaşamanız. Ne eksik, ne fazla.

Kamyonlar dört çeker ve diferansiyel kilidi gibi özelliklere sahip oluyor (bazılarında biri var diğeri yok). Çamura saplandığınız, suya gömüldüğünüz (bayağı bayağı çaydan geçiyorsunuz) veya kayaya oturduğunuz yerlerde ağaçlara çelik halat bağlıyor ve kendinizi çekiyorsunuz. Zorlu arazide ilerlerken tabii ki dört çeker kullanıyorsunuz ancak bunu kullandığınız vakit yakıt tüketiminizin arttığını da unutmayın. Yol düzleştiği gibi dört çekeri kapatıyor ve kısa bir süre de olsa yakıt tasarrufu yapıyorsunuz. Benzininiz bittiği veya arıza yaşadığınız vakit, başka bir kamyonla (veya dozerle) kendinize yardım getiriyorsunuz. Yine devrilip kütükleri saçmanız da olası; bu olduğunda da tepesinde vinç olan bir kamyonla olay yerine gidiyor, operatörlük yaparak kütükleri topluyorsunuz.

Oyunda bir de gerçekçi sayılabilecek bir hasar modellemesi var. Lastik patlıyor, motor cortluyor, kamyonun altını vuruyorsunuz; olmadı ayağınızı debriyajdan erken çekerek garç gurç vites değiştirirseniz şanzımana zarar veriyorsunuz.

Mudrunner'ın direksiyon desteği sağlam. Debriyaja basmak, garç gurç vitesi değiştirmek, en önemlisi de gazı ayarlamak (çoğu yerde tam gaz kullanmamak daha verimli) hem zevkli, hem de oyun mekanikleri açısından önemli. Ancak itiraf etmeliyim ki, her dakika klavyeme uzanmak yerine, kokpitimden çıkıp gamepad'e geçince çok daha rahat ettim.

Kime göre, neye göre?

Spintires: Mudrunner herkese göre bir oyun değil. Planlı ve yavaş hareket etmeniz gerekiyor; yine buna karşılık işler istediğiniz gibi gitmediğinde (illa ki oluyor), örneğin yolda kaldığınızda veya devrildiğinizde, yardım getirmek için paşa paşa yirmi küsur dakika yol yapmanız gerekebiliyor. Oyunun en güçlü yönü fizikleri; gerçekten de inandırıcı gelmeyen bir an pek yaşamadım. Her ne kadar Rus ormanlarında kamyon kullanmamış veya off-road yapmamış olsam da, yoğun kar altında diferansiyel kilidi olan kamyonetler ve dört çeker SUV'ler kullanma imkânım oldu. Oyunda bu mekaniklerin uygulanışı, en azından şahsıma "doğru" geldi.

Otomobil veya TIR simülasyonlarına meraklıysanız ve henüz denemediyseniz, *Mudrunner*'a bir bakın derim (zaten ilk oyunu oynadıysanız, bunu üzerine atlamışsınızdır). İlla kereste taşımak zorunda da değilsiniz; güçlü bir mod ve multiplayer desteği olan oyunda modern SUV modları bile var. YouTube'da gördüğüm birçok kişi sırf arazi gezintisi için multiplayer *Mudrunner* oynuyordu.



Makineler güçlü dediysek gidip de göle dalın demedik.



- Sağlam fizik
- Çamurla mücadelenin verdiği tuhaf zevk
- Benzin müptelası Sovyet canavarlar

−

- Görsel ve hakimiyet açısından zayıf kokpit
- Kamera problemli

7

SON KARAR

Oyun amaçladığı şeyi doğru bir şekilde sunuyor.



win osx

A MORTICIAN'S TALE

Ölü yıkama simülatörü 2017

Arama motorunuza "ameliyat oyunları" yazıp aratır ve karşınıza çıkan ilk sitede çevrimiçi oyunlar oynarsanız, bu oyundan daha iyisini bulma ihtimaliniz var. Menüsküs ameliyatı yaptığınız oyunlardan (bunları oynayan bir ben değilimdir umarım) daha fazlası değil çünkü bu. Cenaze hizmetleri veren bir kadınsınız A Mortician's Tale'de, ölüyü temizleyip bakımını yapıp mumyalama veya yakma işlemine geçiyorsunuz, daha sonra cenazeye gidip saygılarınızı sunuyor ve dönüyorsunuz. Ülkemizde hiç aşina olmadığımız cenaze geleneklerini yakından görebiliyorsunuz, işin tek ilginç yanı bu. Onun için de gidip bir bölüm Six Feet Under izlerseniz 45 dakikanızı daha verimli harcamış olursunuz. He bu arada, evet, oyun 45 dakika.

Hikâyesi olduğunu ısrarla iddia ettikleri için (ve moru çok sevdiğim için) ilgimi çekmişti A Mortican's Tale ancak hikâye yok. Cenazedeki insanlarla konuşmanız şart değil zaten ama olur da konuşursanız, yapımcının hikâye sandığı abuk subuk cümleler okuyorsunuz. Hiç gerek yok. Onları da okumazsanız 35 dakikada bitirirsiniz zaten. Ana karakterinizin öyküsü (diye adlandırabileceğimiz ama varlığı şüpheli olan şey) ise son derece saçma bir anda, apansızın bitiyor.

Hiç mi iyi yanı yok diyecek olursanız, yok. Oynarken sıkılmadım (45 dakikada nasıl sıkılabilirim) ama bu deneyimlediğim şey oyun değildi. Bana tek kattığı "death positive" kavramı oldu, böyle bir şey varmış dedim. Özetle ölümden korkmamak, kaçınılmazlığını kabullenmek ve ölüm konusunda rahatça konuşabilmek anlamına geliyormuş bu kavram. Ne âlâ, harika genel kültür, 9/10 (şaka şaka). ■ **MERVE**



■ Mor

−

■ Çok kısa
■ Vadedilen hikâye yok, harcanmış bir potansiyel var
■ Saçma sapan bitiyor

3

SON KARAR

Bir gün bir yerlerde ücretsiz dağıtılırsa, asla oynamamak üzere kütüphanenize eklersiniz ama çevrimiçi ameliyat oyunları dururken gidip de bu oyunu satın almanızı kesinlikle önermem.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM:** Laundry Bear Games ○ **DAĞITIM:** Laundry Bear Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-122-mort

THIS GRAND LIFE

Haftada 112 saat koşuşturmaca

win **ERKEN ERİŞİM**



Kasım ayının dikkat çekici erken erişim yapımlarından *This Grand Life*, gerçek hayatta yapabildiğimiz ve büyük kısmını halihazırda yaptığımız, sıradan eylemlerden oluşuyor. Başarılı olduğu nokta da burada: "Eeh, ben zaten bunlarla uğraşıyorum, bir de 18 lira verip saatlerce yemek - eğlence - iş düzeniyle uğraşamam" dedirtmiyor, benim gibi çabuk bıkan, sıkılan ve başka bir oyuna - eyleme geçmek isteyen bir adama bile uzun saatler boyunca dedirtmedi en azından.

İş, okul, yemek, eğlence, sağlık, alışveriş… Bu şekilde gidiyor Sydney haritasından uyarlanmış sanal şehrimizde yönettiğimiz sanal insancığımızla yaptığımız işler. 2000 yılının ilk haftası başladığımız "kariyer de yaparım, eğitim de; paraları da biriktiririm" muhabbeti, önceden belirlediğimiz hedeflere ulaşıncaya kadar devam ediyor. Mutluluk, para, eğitim, toplam eşya gibi dört ayrı hedef var; bunları elde etmeye çalışırken avatarınızın (alışkanlıkla "sim'inizin" diyecektim) yemek, eğlence, sağlık ve temizlik gibi temel ihtiyaçlarını gidermeniz gerekiyor (en başta seçeceğiniz olumsuz kişilik özelliklerine göre, alkol, sigara hatta alışveriş ihtiyacı da eklenebilir). Bunlardan biri sıfıra kadar inerse mutluluk seviyesi hızla düşmeye başlıyor, sıfıra geldiğindeyse sanal kafayı sıyırarak oyunu kaybediyorsunuz. TV izleyip pizza ısmarladıktan sonra koşuya çıkmalı, duş almalı sonra işe gitmelisiniz. Kasımın 3. haftası itibarıyla toplam 20 mekân vardı haritada, bunlardan 8 tanesini klavye kısayol tuşuna atayabiliyorsunuz, iyi bir özellik, biraz yetersiz gelse de bazen. Tam veya yarı zamanlı maaşlı işlerin yanı sıra tesisatçılık, bahçıvanlık, catering servisi, web tasarımı gibi, büyükçe sermaye ve birtakım diplomalar gibi şartları olan serbest meslekler de var, esas parayı onlar kazandırıyor zaten.



Kolay gibi görünen, "dur, bir hafta daha bitireyim" diye kendisini oynattıran bir erken erişim yapımı oldu benim için *TGL*. Övülecek veya şikâyet gerektiren önemli özellikleri yok belki şimdilik ama yapımcısı Steam forumlarındaki geribildirimlerle yakından ilgileniyor ve iki - üç günde bir yama, içerik ilâvesi getiren güncellemelerle oyunu düzenli, sağlam bir şekilde geliştiriyor. "Tek kişilik tycoon - sermayesi insan ömründeki zaman" teması kulağınıza hoş geliyorsa en azından demosuna bir göz atmanızı öneririm. Oyun, çizgi roman vd. koleksiyonu da yapabiliyorsunuz hem bu sanal hayatınızda. ■ **NOYAN**



■ İstek, soru ve şikâyetleri anında yanıtlayan yapımcı
■ Sık güncellemeler ve içerik ilâvesi yapılıyor
■ Sürükleyici ve huzurlu
■ Eğitim ve mini senaryo bölümleri eğlenceli

−

■ İçerik eksik
■ Müzikler
■ Kısayol tuşları yetersiz

SON KARAR

Sadeliğin yanında hızla gelişen değişik bir tycoon/sim, şansı hak ediyor.

○ **TÜR:** Simülasyon ○ **YAPIM/DAĞITIM:** Poking Water Games ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-122-tgl

win ps4

HAND OF FATE 2

Fala inanmam falsız da kalabilirim

Feleğin çemberinden ikinci kez geçmeye hazırım. *Hand of Fate* tanıtımı doğru düzgün yapılmayan ama gayet kaliteli olan oyunlardan biri. Ya da en azından Türkiye'den bakınca öyle, yeterince meşhur değil. Garip bir oyundu *Hand of Fate*… Biraz strateji, biraz kutu oyunu ama öbür yandan kahramanımızın yönetimini alıp girdiğimiz savaşlar vardı. Her şey iyi gidiyor derken rastgele seçeceğimiz kötü bir kart oyunun akışını komple değiştiriyordu. *Hand of Fate*'te bazen ihtiyacınız olan tek şey şans oluyordu.

Hand of Fate 2 ilkine oldukça benziyor fakat bu sefer daha rafine. Artık karakterimizin tipini seçebiliyor ve basit de olsa bir hikâyeyle bezenmiş tek kişilik bir senaryoda ilerleyebiliyoruz. Kartları dağıtan cüppeli ve gizemli adamımız gene var yalnız bu sefer kendi için bize bir görev yaptırıyor ve ilk oyundaki gibi bize hasımmış gibi bir ruh haline bürünmüyor. Adamın seslendirmesinin gene



çok iyi olduğunu söylemem gerek.

İlk oyunda sadece bölüm sonundaki boss'ta zorlanırken artık daha zekice hazırlanmış bölümlerde kurduğunuz desteye dikkat ederek oynamanız gerekiyor. İlk dört bölüm hazırlık süreciyken sonrasında cüppeli adam bizi kaderimizle baş başa bırakıyor. Misal vermem gerekirse bu noktada hemen "Emperor" görevine giderseniz çok zorlanıyorsunuz ama önce "Lovers" görevini bitirip koleksiyonunuza kart eklerseniz hayat daha rahat oluyor. Ayrıca artık kartlar üzerinde yürürken sadece yeni açtığınız kartta bir yiyeceğiniz gidiyor böylece bütün oyunu komple gezebiliyorsunuz. Yalnız yemek tek sefer gittiği için işinizin kolaylaştığını düşünmeyin, çok defa açlıktan kıvranarak öldüm. Dövüş sistemi ilk oyunla aynı olmasına rağmen bana daha akıcı gibi geldi. Gerçi *Hand of Fate* hiçbir zaman dövüş sahneleriyle öne çıkmamıştır, kavga gürültü kısmı oyunun aperatifi olmuştur.

Hand of Fate 2 ilk oyunun temellerine sıkı sıkıya bağlı kalarak ve onu olabildiğince cilalayarak tabağımıza geliyor. Serinin birincisini sevdiyseniz ikincisi de hoşunuza gidecektir, sadece çok köklü değişiklikler beklemeyin o kadar. ■ NURETTİN



- Baştan tasarlanmış macera mekaniği
- Karakter kişiselleştirebilme
- Hikâyesi olan görevler

–

- Bazı noktalarda sadece şansa bağlı
- Yaptığınız tek bir hatada göreve en baştan başlamak zorundasınız

7

SON KARAR

Özünden çok kopmayarak bence doğru bir karar almışlar. Eski oyunun eksik yönleri geliştirilerek önümüze yepyeni bir tecrübe olarak konulmuş.

TÜR: RYO / Strateji **YAPIM:** Defiant Games **DAĞITIM:** Defiant Games **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 74 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: handoffate.gamepedia.com

HORIZON: ZERO DAWN THE FROZEN WILDS

ps4 DLC+

Tan ağarırken çılgın don olur buralarda

Horizon pek öyle oynayınca seveceğiniz ama bitince de aklınızdan silećeğiniz oyunlardan değil, insanın düzensiz aralıklarla canı çekiyor acayip silahlarla robot dinozorlar kesmeyi (ve itiraf edelim ki biraz da Aloy'un kızıl saçlarının dalgalanışını izlemeyi).

Haritanın en kuzeyine bayağı büyük yeni bir yer ekliyor The Frozen Wilds. Bu karlı buzlu mekânımız da en az öncekiler kadar şahane ve şahsen çok severim beyaza bürünmüş mekânları ama 10 saat süren DLC'nin komple benzer yerlerde geçmesi görsel olarak biraz sıkınlık yaratmıyor da değil. Belki yazın çıkarsalardı daha güzel olurdu, zaten ev soğuk...

Hikâyenin kendisi ana oyunun seviyesinde değil ama sonlarında özellikle etkileyici bir hale gelmeyi de başarıyor. Bir de yapımcılar benim dergideki incelememi okumuşlar mıdır nedir, en çok eleştirdiğim noktalardan biri olan diyaloglardaki kazmalığı kırmışlar (ki aslında çok da eleştirilmedi bu konuda). Artık konuşan iki kafa yok yalnızca, en basit diyalogda bile yerli yerinde jest ve mimikler, daha dinamik kamera çekimleri var. Buradan incelememi okuyan Guerilla Games yetkililerine selamlarımı gönderiyorum. Bakın bir işe yaramışım, Horizon 2'nin erken bir kopyasını ofise yollayıverin ödeşelim, OK? Best,

Birkaç yeni düşman çeşidimiz de var ki ana oyunu yalayıp yutmamışsanız çok zorlayabilirler sizi. Çok hızlılar, iyi vuruyorlar, override edilemiyorlar, hepsinden öte Savaş ve Barış kalınlığında canları var, çok uzun sürüyor savaşlar. Horizon'ın savaş mekaniklerinin hastası biri olarak bu uzun süren savaşlar çok iyi geldi bana. Hele ekstra, özel düşmanlar var bir de, pek eğlendim. Yeni si-



lah olarak da ateş, buz ve elektrik için üç farklı değnek eklenmiş bu arada. Kullanımları keyifli ama hem zor, hem de mühimmatları çok pahalıya geliyor, ayrıca da en güçlü vuruşlarının verdiği hasar normal yayınıza üç ok takıp attığınız saldırının hasarından daha fazla değil. Çok kullanışlı bulmadım yani ama Horizon'da flamethrower kullanmak güzel olmadı diyemem de şimdi.

The Frozen Wilds karşıdan nasıl görünüyorsa o. Kaliteli bir yapımcının, kaliteli bir oyunu için hazırladığı kaliteli bir genişleme paketi. ■ ÖMER

7

SON KARAR

Ana oyun kadar sarmıyor ama bayağı uzun sürüyor ve güzel özlem gidertiyor.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Guerrilla Games **DAĞITIM:** Sony **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (PSN) **DAHASI İÇİN:** horizonzerodawn.wikia.com


Bilgisayarda inceleme yazarken oyun isteyen köpek, gerçekçi.

win osx DLC

THE SIMS 4: CATS & DOGS

Gerçek parti eklentisi budur

Yedi yıldan fazla bir süredir köpeğim var, The Sims maceramsa on yılı geçmiştir. The Sims 4'e kediler ve köpekler gelince de, bir heves alıp yüklemem, dört saat aralıksız oynamam, av köpeklerinin çevreyi koklayıp koşuşturmaları kadar doğal geldi bana.

Geçen yıl kaybettiğim koca kafalı dostum Şanslı'yla bir yıldır baktığım hiperaktif Balım, ikisi de golden retriever cinsi, dost canlısı köpekler. İkisinden birinin kopyasını yapmak yerine, çocukluğumdan beri en sevdiğim cins olan Alman çoban köpeği yaratarak başladım yeni ek pakete. Cins sayısı, tüy rengi, tasma, giysi; ayrıca insan sim'lere gelen saç - sakal - giysi vb. seçenekleri, çeşitlilik bakımından yeterli görünüyor. The Sims 3: Pets'te atları da ekleyebiliyorduk, bu paketteyse sadece tilki ve rakunlar var ek olarak. İkinci kötü haberse, bu sefer tüylü dostlarımızı hiçbir şekilde kontrol edemiyoruz. Portrelerine tıklayıp ıslık çalarak yanımıza çağırıyoruz, portre renkleri kırmızı gibi olduğunda "Neyin var?" diye sorup doğal ihtiyaçlarını veya oyun - arkadaşlık etme gibi masum isteklerini konuşma balonlarında görebiliyoruz.

Oynanış tarafında iki özelliği beğendiğimi söyleyebilirim rahatlıkla: Köpek eğitimi ve veterinerlik. Köpek dostların eğitimi otur, topu getir gibi basit komutlarla başlayıp biz yetenekte seviye atladıkça konuş, yere uzan diye yavaş yavaş çeşitleniyor. Veterinerlikse Get To Work ek paketinde açtığımız mağazalarla aynı düzende işliyor. Muayenehane açıp geliştiriyoruz, hastayı bekletme süresi, evcil dostumuzun stresten uzak tedavi olması, etrafın güzel ve temiz görünmesi gibi kriterler var. Muayenede teşhisi koyduktan sonra yanlış tedavi ihtimali yok, doğru tedavi kendiliğinden görünüyor, bir başparmak yukarı işaretiyle. Belki kısmi de olsa bir zorluk eklenebilirmiş tedavi işlemine. Yeni eklenen hayvan dostu kasabada, etrafta dolanan tüylü dostlar gerçekten çok sevimli görünüyor göze.

Toplam beş sim günü, beş saatlik oyun süremden memnun kaldığımı, içerik yetersiz, fiyatı pahalı da olsa bir on beş - yirmi saat daha kedi - köpek sim'lerle oynayacağımı ekleyerek kapatayım bu tüylü - sevimli paketin kapağını. Miyav - hav hav - sul sul! ■ NOYAN

6+

SON KARAR

İçeriği az ama sevimli ve hayvan dostlarına doğrudan hitap eden bir paket.

○ TÜR: Sim ○ YAPIM: Maxis ○ DAĞITIM: EA ○ DİJİTAL İNDİRME: 148 TL (Playstore), 40 TL (Origin) ○ YAŞ SINIRI: 12+ ○ DAHASI İÇİN: sims.wikia.com

win DLC

TOTAL WAR: WARHAMMER II MORTAL EMPIRES

"Total War: Warhammer 1'le 2'nin haritalarını birleştiriyoruz!"

Bunu dediklerinde acccayip şekilde hem heyecanlanmış hem de endişelenmiştim. Bir 80 saat falan bu halini oynadıktan sonra bakıyorum da, ne o kadar heyecanlanacak, ne de o kadar endişelenecek bir durum varmış.

Eğer iki oyuna da sahipseniz Ölümlü İmparatorluklar'ı ücretsiz DLC olarak indirebiliyorsunuz ve Total War tarihinin en büyük haritasında oynama şansına sahip oluyorsunuz (bu arada üçüncü ve son TWW çıktığında onun haritası da dâhil olacak buraya). TWW 2'nin haritası ilk oyununkinden çok daha büyüktü malum, pratikte daha kullanışlı olması açısından o haritanın biraz küçültülmüş, bölge sayısı azaltılmış versiyonunu kullanmışlar. İmparatorluk'tan Kara Elfler'e, Kaos Savaşçıları'ndan Kertenkeleadamlar'a, elinizdeki bütün fraksiyonları seçebiliyorsunuz (Norska hariç şimdilik, o opsiyon sonradan eklenecek). Bu arada bilgisayarınız, özellikle de işlemciniz güçlü değilse tur geçişleri uzun sürebilir, toplam 117 fraksiyon var, uyarmadı demeyin.

TWW 2'yle gelen Girdap ayinlerine odaklı oynanış yok tabii burada, ilk oyunun fraksiyonlarını ona uydurmaya çalışmak aşırı zor olurdu sanıyorum. Klasik Total War mantığında, fetihlerle kazanma mücadelesi söz konusu yani. Aslında iki oyundan herhangi birini oynadığınızda edindiğiniz tecrübeden çok daha farklı bir tecrübe yaşamıyorsunuz. Yani ne bileyim, Yüce Elfler'le oynuyorken halen onlarca saat Kara Elfler'le didişiyorsunuz, vampirlerle oynarken öncelikli hedefiniz yine insanlar vb. Eh onları fethedebilecek kadar güçlenmişseniz de gerisi sadece zamana kalıyor.



Kaos istilasının sıklığını arttırmışlar oyun tekdüzeleşmesin diye bir de, ancak bu biraz kıl edici olmuş. 2 ful ordumu fetihe göndermişken 3 ful ordumu Kaos gelecek diye oturtmak, sonrasında da aman gemiye bindi aman oradan dolaştı diye Kaos ordularını kovalamak can sıkıcıydı biraz. Müttefikim güneydeki saldırıyı engelleyemeyince 8 ful Kaos ordusuyla savaştığım ve sırf her yere yetişemediğim için ülkemin yarısını kaybettiğim, sonra da o müttefikimin gelip ülkemin ortasındaki yıkılmış şehre yerleştiği, bol neşeli günler geldi şimdi aklıma… ■ ÖMER

7+

SON KARAR

Çok çok farklı bir TWW tecrübesi beklemeyin ama içine daldığınızda ana oyunlardakinden daha da bir kafayı kırdığınız gerçek.

○ TÜR: Strateji ○ YAPIM: Creative Assembly ○ DAĞITIM: Sega ○ DİJİTAL İNDİRME: Ücretsiz
○ DAHASI İÇİN: totalwarwarhammer.gamepedia.com/Mortal_Empires



MAD GAMES TYCOON

Oyun içinde oyun yapıyoruz

Oyunları seviyoruz, oyun yapımcılığına da az veya çok ilgimiz, merakımız var. Saatlerce başından kalkmadığımız bir yapımın geliştirme sürecinde yaşananları merak etmişizdir en azından. Teknik sorunların nasıl aşıldığını, grafik tasarımının, ana öykünün, menü ve alt menüler, kontroller gibi önemli bölümlerin hangi aşamalardan geçip geliştiğini düşünmüşüzdür diye tahmin ediyorum. Yoksa siz hiç düşünmediniz mi bunları? Merak etmeyin, bu ayki oyunumuz *Mad Games Tycoon*, bire bir ve aşırı ince detaylı halde olmasa da oyun yapımı, dağıtımı ve pazarlaması gibi, aslında bizim de oyuncu olarak bizzat içinde rol aldığımız olayları, olabildiğince sevimli bir sunumla ele alıp "Buyurun, oyun yapımcılığı oynayın" diyerek önümüze bırakıyor.

Oynanış, grafikler, ses – müzik

Yaptığımız sanal oyunlardaki dört ana kriterden üçü bunlar. İşin komik kısmı; bu kriterlere *Mad Games Tycoon* için de bakmamız gerekiyor. İşin gerçeği, oyun içi incelemelerdeki genel ifadelerle, tüm kriterlerde iyi sayılabilecek durumda ama eksikleri de bulunuyor maalesef. Oynanış çok kötü değil ama oda inşa etme, eşya yerleştirme veya oyun yapımı, işe eleman alma, eğitim vd. herhangi bir eylemde açılan pencereler ve kapanmaları hiç pratik değil. Yapımcı odalarından birine bir saksı çiçek koyacağız örneğin, toplam beş - altı kez pencere açıp kapatıyoruz. Yaz sıcaklarında bu kadar pencere açıp kapatmakla uğraşmamışımdır ben. Grafikler idare eder düzeyde olsa da animasyonlar çok az sayıda ve yetersiz. Ses ve müzikler de öyle, bir zaman sonra seslerin çoğunu kapatıp devam ettim. Bu olumsuzlukların yanında, iyi bir çeviri eşliğinde tamamen Türkçe olarak oynama olanağımız var, güzel bir artı puan. Eğitim bölümü çok kısıtlı ama, oyun yapımı kısmındaki tercihleri deneme yanılma (ilk oyunda çabucak iflas etme) yöntemiyle öğreniyor, yarattığınız sanal oyuncuklar başarılı oldukça, karakteriniz ve işe aldığınız oyun yapımcısı - programcı vd. minik elemanlarınız seviye atladıkça gelişme, başarma hissini gayet dozunda hissederek yaşıyorsunuz, ki oyunun en sevdiğim yönü de bu oldu zaten.

Ekim ayının son günlerinde, yaklaşık 60 saat boyunca ekrana, *Mad Games Tycoon*'un renkli ve sade görüntülerine bakarak oyun türlerini - teknolojik yenilikleri araştırdım, farklı türler için oyun motorları hazırladım, 1980'lerden günümüze yaklaştığımızda DVO türünün yapımcılara iyi para kazandırdığını gördüm, elemanları işe alıp eğittim, işler büyüdükçe gökyüzünde asılı daha geniş binalara taşındım. Söz ettiğim bazı teknik eksiklerine rağmen keyifli bir deneyim oldu. Ticari simülasyon (tycoon) türü meraklısı oyungezer dostlar başta, bu satırları okuyan tüm arkadaşlara tavsiye edebilirim rahatlıkla. "Kendi oyun konsolunu geliştir" başarımına ne kadar yaklaştığıma bir baksam mı ki şimdi...



2019 yılına geldiğimizde oyun geliştirme bölümümüzün görüntüsü böyle.

Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, önümüzdeki aylarda yazmam için güzel bir oyun öneren H. Tuncer Kaya dostumuza çok teşekkür ederek başlayayım. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var; yeni yılda, geç kalmadan görüşmek üzere.

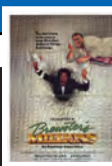
TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Eggcode **DAĞITIM:** Eggcode Games **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 3 **DAHASI İÇİN:** mad-games-tycoon.wikia.com

7

SON KARAR

Zorlu öğrenme sürecini aşınca, büyük keyifle oynanan başarılı sayılabilecek bir tycoon.

80'LERDEN GELEN ADAM



1985 yapımı bir film izledim bu ay video kasetten. Başrollerinde Richard Pryor ve John Candy var. 300 milyonluk vasiyete konması için 30 günde 30 milyon dolar harcaması gereken bir adamın eğlenceli hikâyesi, şamatalı komedi muhabbeti, kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. Horizon: Zero Dawn (PS4)
2. Dirt 4 (PC)
3. Mad Max (PC)
4. NBA 2K18 (PS4)
5. Divinity Original Sin E.E. (PC)

BEKLİYORUM

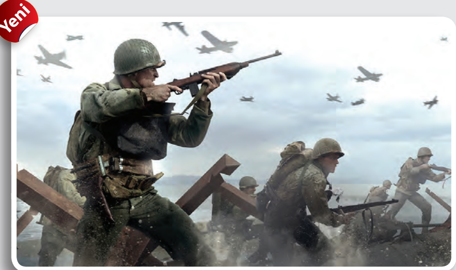
1. Wasteland 3 (PC)
2. Tropico 6 (PC)
3. UFC 3 (PS4)
4. RIOT – Civil Unrest (PC)
5. The Last of Us 2 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BURALARDA CALL OF DUTY GÖRMEYELİ DEĞİL AMA GÖRDÜĞÜMÜZE SEVİNMEYELİ UZUN ZAMAN OLMUŞTU. AH BİR DE BATTLEFRONT'U GÖRDÜĞÜMÜZDE DE ŞÖYLE İÇİMİZDE KELEBEKLER UÇUŞSAYDI FALAN, FENA MI OLURDU?

FPS (First Person Shooter)

Yeni



CALL OF DUTY: WWII
PC, PS4, X-ONE

Seveni var, sevmeyeni var, çok da üstüne gitmeyelim ama gelecek temalı Call of Duty'ler de yetmişti artık. WWII belki seriyi tamamen tazeleyecek, yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek. Tek kişilik tarafı bir yere kadar, asıl multiplayer şahane.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Star Wars: Battlefront II (Yeni)
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rererö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.

Rising Storm 2: Vietnam
PC
Ne CoD seviyesinde arcade, ne Arma seviyesinde simülasyon yapısıyla sayısız FPS severi mest etti.

Dishonored: Death of the Outsider
PC, PS4, X-One
İncelikli yetenek kullanım sistemi ve hikâyeye yeni açılar kazandırmasıyla kesinlikle oynamaya değer.

Wolfenstein II: The New Colossus (Yeni)
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!

Wolfenstein 3D (Klasik)
PC, PS3, 360...
Yıllar sonra hâlâ yolda yürürken gördüğü duvarlara tıklamak isteyen bir nesliz biz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni



YS VIII: LACRIMOSA OF DANA
PS4, VITA

Kökleri uzun uzun yıllar öncesine giden Ys serisi her yeni oyunuyla kendini tazelemeyi başarıyor. Ys VIII aksiyon odaklı oynanışıyla, gel beni keşfet diye bekleyen harika dünyasıyla, yaşamanız gereken müthiş boss dövüşleriyle ve de tabii harikulade müzikleriyle JRYO'larla ilgili herkes için benzersiz bir tecrübe.

Elex (Yeni)
PC, PS4, X-One
Yapımcısının diğer oyunları Gothic ve Risen gibi, mükemmellikten uzak ama yine de kendini oynatıyor.

Battle Chasers: Nightwar
PC, PS4, X-One
Bir Kickstarter harikası daha! Sanat tasarımı, oynanışı, uzunluğu... Her tarafından kalite akıyor.

South Park: The Fractured but Whole
PC, PS4, X-One
FRP temasını bırakıp süper kahraman temasına geçen South Park yine çok saçma (iyi anlamda).

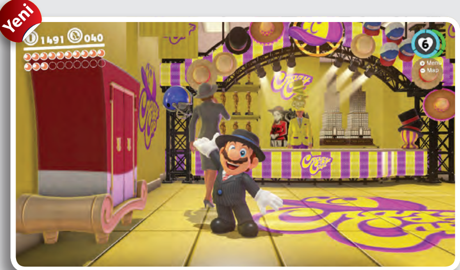
Persona 5
PS4, PS3
Çizgisellikle özgürlüğün akıl almaz birlikteliği P5'te sizi bambaşka ve çok klas bir hayat bekliyor!

Divinity: Original Sin 2
PC
Masaüstü FRP'lerin yerini hiçbir dijital oyun tutamaz belki ama ona en yakın tecrübe budur!

tLoH: Trails of Cold Steel
PC, PS3, Vita
Yapımcılarının bu oyuna duydukları tutkuya hayran kalmamak elde değil. Müthiş detaylı ve upuzun bir JRYO.

AKSİYON

Yeni



SUPER MARIO ODYSSEY
SWITCH

Bölüm tasarımları ve dünya çeşitliliği inanılmaz, Mario'nun şapkasıyla yapabildikleri ve ruhunu ele geçirebildiği (!) şeylerin sayısı inanılmaz, her yerde peşine takılınası bir şey, her yerde farklı bir çekicilik... Ve hepsinden önemlisi Nintendo'nun en iyi yaptığı şey; bitmek tükenmek bilmeyen bir eğlence!

Middle-earth: Shadow of War
PC, PS4, X-One
Sanırsınız ilk oyunun zaten iyi yaptığı onca şeyi daha iyi yapmak çok kolay bir şey.

Cuphead
PC, X-One
İnanılmaz 30'lar görselliğiyle akılları başlardan aldı, sonra da inanılmaz zorluğuyla aldığı akıllardaki keçileri kaçırttı.

Assassin's Creed: Origins
PC, PS4, X-One
Bir yıl ara vermek ve hikâyenin, Kardeşlik'in köklerine dönmek seriye müthiş yaramış.

Megaton Rainfall (Yeni)
PC, PS4
Gerçekten süper güçlü bir süper kahraman gibi hissettiğiniz kaç oyun sayabilirsiniz?

The Evil Within 2
PC, PS4, X-One
Tasarımları, hikâyesi ve atmosferiyle pis geriyor, ta ki düşmanların görünmez duvarlarını keşfedene kadar.

Nioh
PC, PS4
Daha fazla Soulsborne için yanıp tutuşanlardansanız hazır PC'ye de çıkmışken kaçmaz.

Rıza Sa.. Dur karıştı. Battlefront II'de para harcayıp da kutu açan ne olsun?

1. *Şimdilik boş küme. Gerçek parayı oyuna tekrar sokuşturduklarında ise kumarbaz diyelim. Altılı ganyana yönlendirelim onları. - SARP*
2. *Dışlayalım, toplumdan itelim, küselim, çorabını ıslatalım. - SABRİ*
3. *Ne olsun bilmiyorum ama karşısına geçip "SEBEBİ NEYDİ Kİ?!" diye sorarım. - BUĞRA*
4. *Önce kutu, sonra pense olsunlar? Olmadı mı? Ühü... - ONUR*
5. *Oyundaki isabet oranı ortalama bir stormtrooper'la eşdeğer olsun. - TARIK*

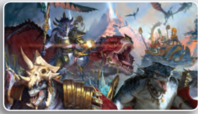
Yılı kapatıyoruz artık yavaş yavaş, 2017 bitmeden oynanacak oyunlar listesi için bir öneri alabilir miyim?

1. *RYO seviyorsanız Hellblade'e acımadan yumulun, Divinity Original Sin 2'yi de aman diyeyim kaçırmayın. - TARIK*
2. *Büyük oyunların arasında kayboldu garibim, West of Loathing diyorum. Vahşi batı, absürt komedi, açık dünya, bir de çöp adamlar! - İPEK*
3. *Divinity: Original Sins 2, Horizon: Zero Dawn, Persona 5. Ne biçim RYO yaptı bu sene ya! - CAN*
4. *Tek bir öneride bulunacaksak Hollow Knight diyorum, etrafımdaki herkesi bulaştırıyorum oyuna. - ESER*
5. *Prey. Bi' ben oynadım yahu yazıktır, günahtır... - ONUR*

En son hangi oyunda ağladın?

1. *To the Moon biraz bir şeyler yaptı o konuda.. - İPEK*
2. *MGS 2'nin sonunda Raiden asker kolyesini fırlatıp "ardımda miras bırakacağım çok daha güzel bir şey bulacağım" derken. - EMRE S.*
3. *Persona 5'in sonu tabii ki. Hep müzik yüzünden oluyor ama. Pis Atlus. - SABRİ*
4. *The Witcher 3'te gözüm dolmuştu yer yer, onun haricinde "eşya düşmüyor" diye Diablo 3 ilk çıktığında bolca ağladım. - ONUR*
5. *Do you want to build a sno... ay karıştı. Galiba That Dragon, Cancer yamultmuştu beni. Ondan önce de The Beginner's Guide. - SARP*

STRATEJİ



Total War: Warhammer II
PC
Total War formülüne fantastik kurguyu harika bir şekilde katan ilk TWW'den sonra yepyeni ırklar ve harita ve de hikâye odaklı bir oynanış!



XCOM 2: War of the Chosen
PC, PS4, X-One
"Bir genişleme paketi zaten harika olan bir oyunu ne seviyelere çıkarabilir?" diyorsanız cevabınız War of the Chosen.



Mario+Rabbids: Kingdom Battle
Switch
"Hadi Mario'yla Davşanları bir araya getirelim, XCOM gibi de bir oynanış yapalım" fikri kime aitse tebrik.



Hand of Fate 2
PC, PS4
Kart oyunu deyince insanın aklına hep multiplayer yapımlar geliyor ama senaryolu tek kişiliğinin de keyfi çok başka.



StarCraft Remastered
PC
Kimler geldi, kimler geçti... C&C, Warcraft, Company of Heroes, Age of Empires ve nicesi... Birçoklarına göre olay hâlâ StarCraft'tır.

DVO & ONLINE

Destiny 2
PS4, X-One
Oyunda olması gerekip de olmayan çok şey var ama yine de deli gibi oynattırıyor mu kendini? Oynattırıyor.

Lawbreakers
PC, PS4
Unreal Tournament ve Gears of War'un arkasındaki isim Cliff Bleszinski'den hızına yetişmekte zorlanacağınız bir multiplayer FPS.

Battlerite
PC
Moba'larda uzun sürebilen savaşlardan sıkıldınız mı? Çok hızlı ve çok eğlenceli yapısıyla Battlerite'ı kesin deneyin o zaman.

Playerunknown's Battlegrounds
PC
Henüz erken erişimde olmasına karşın müthiş bir ilgiyle karşılanan PUBG, survival shooter türünün aranan üyesi konumunda şu an.

Albion Online
PC
Evet, çok farming ve grinding istiyor ama hey! İstediğimiz kadar sövelim, keyifli olunca da seviyoruz bunları yapmayı!

YARIŞ & SİM & SPOR



Spintires Mudrunner
PC, PS4, X-One
Zorlu arazi şartlarında yük taşımak için geliştirilmiş canavarları kontrol etmek (veya etmeye çalışmak) değişik bir keyif.



Football Manager 2018
PC
FM yine her zaman yaptığını yapıyor; birçok konuda ileri, birkaç konuda da geri gidiyor ama yine rakipsiz, yine bağımlılık yapıcı.



Project CARS 2
PC, PS4, X-One
Her şey olmaya çalışırken az şey olma hastalığı var biraz Project CARS 2'de. Peki bu onlarca saat lastik eskitmeye engel mi? Tabii ki hayır!



Forza Motorsport 7
PC, X-One
Mikro ödemenin coşması falan derken biraz kalbimizi kırdı ama otomobil sevdalıları için Forza her zaman Forza'dır.



Gran Turismo Sport
PS4
Şu soldaki Online başlığına da yazabilirdik aslında, tek kişilik içeriği neredeyse yok ancak online anlamda ve sürüş anlamında şahane.

AYIN ALTIN OYUNLARI



SUPER MARIO ODYSSEY



WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS



YS VIII LACRIMOSA OF DANA

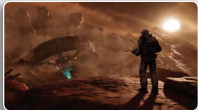
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Önümüzdeki aylardaki bu oyun azlığı bir işaret olmalı! Dergiye daha az inceleme, daha çok dosya konusu öyleyse!

Aralık '17	
Xenoblade Chronicles 2	1 Aralık
Seven: The Days Long Gone	1 Aralık
SpellForce 3	7 Aralık
Hello Neighbor	8 Aralık
Okami HD	12 Aralık
Ocak '18	
Digimon Story: Cyber Sleuth - Hacker's Memory	19 Ocak
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	19 Ocak
Lost Sphear	23 Ocak
The Inpatient	24 Ocak
Dragon Ball FighterZ	26 Ocak
Monster Hunter World	26 Ocak
Dissidia: Final Fantasy NT	30 Ocak
Şubat '18	
Shadow of the Colossus	6 Şubat
Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall	8 Şubat
Dynasty Warriors 9	13 Şubat
Kingdom Come Deliverance	13 Şubat
Secret of Mana	15 Şubat
Metal Gear Survive	22 Şubat
Far Cry 5	27 Şubat



SANAL GERÇEKLİK



Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.



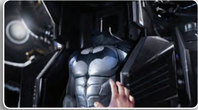
Rick and Morty: Virtual Rick-ality
Vive, Rift
Rick and Morty'nin mizah anlayışını seviyor ve sanal gerçekliğe erişebiliyorsanız daha ne duruyorsunuz?!



Super Hot VR
Vive, Rift
Kalitesi ve yaratıcılığı zaten malum Super Hot'ın. E üstüne bir de şahane VR versiyonuna hayır denmez.



Star Trek: Bridge Crew
Vive, Rift
Bir gemi mürettebatı olmanın eğlenceli olup olmadığı konusunda söz veremeyiz ama kulağınıza güzel geliyorsa bu oyun tam sizlik.



Batman Arkham VR
Vive, Rift, PSVR
O kostümle pelerini giyme, Alfred'le konuşma, Gotham'ı tepeden izleme şansınız var. Daha ne duruyorsunuz?!

MACERA & BULMACA

Beat the Game
PS4
Uçuk kaçık bir ortam, özgün bir oynanış, harikulade bir yerli yapım. Ama çok kısa be arkadaş! Doyamadık!

Bear With Me
PC
Tatlılıkla karanlıklılık arasındaki enteresan üçleme Bear With Me belki de olabilecek en harika şekilde geçtiğimiz ay sonlandı.

Hob
PC, PS4
Torchlight'ın yapımcılarından yine şahane ve bağımlılık yapıcı bir oyun. Dünyası da, bulmacaları da, mekanikleri de çok yaratıcı.

Last Day of June
PC, PS4
Biz de insanız, bizim de bir kalbimiz var, yapmayın böyle şeyler. Last Day of June insanı şöyle bir kötü eden oyunlardan.

A Hat in Time
PC
Sevimli oyunları sevenler aman ha, sakın ha ıskalamasın A Hat in Time'ı, başından sonuna sırıta sırıta oynayacaksınız.

BİR GARİP OYUN



That's You
PS4
Konsolu yalnızca baharat olarak kullanan, aslında cep telefonlarınızla oynadığınız bir parti oyunu için epey zevkli bir deneyim That's You.



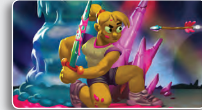
Kindergarten
PC
Ana okullarının ne kadar tehlikeli yerler olabileceğini hiç düşünmemiştiniz değil mi? Artık düşünebilirsiniz.



The Infectious Madness of Doctor Dekker
PC
Psikolog olmanın ne kadar zor olduğunu ilk elden deneyimleme şansı artık elinizde.



Rock of Ages 2
PC, PS4, X-One
Bob Dylan ustanın da dediği gibi: Like a Rolling Stone! Bir taşsınız ve yuvarlanıp bir yerleri yıkıyorsunuz. İnanılmaz eğlenceli!



Nidhogg 2
PC, PS4
Rakibinizi paramparça edin! 3 saniye sonra tekrar edin! Ve tekrar! Süpe basit ve süper eğlenceli formül ikinci oyunda da işliyor!



COCO

Işıklar içinde yatalım

ÖMER AKDAĞ



Eğer kalbinizi çıkarıp, sıkıp, çamaşır ipine asıp kurutmamışsanız seversiniz Pixar filmlerini... Dedim ama şimdi böyle deyince aramızdaki kalbi kuruyuk arkadaşları dışlamış gibi oldum bak… Siz de bizdensiniz arkadaşlar, sıkıntı yok, pat pat pat (sırta hafifçe vurma efekti).

Gözümün önünden geçiriyorum şöyle bir Pixar'ları… Az sevdiklerim var (*Monsters, Cars*), çok sevdiklerim var (*Toy Story, Ratatüy* - üşendim şimdi Google'ı açıp nasıl yazıldığını kontrol etmeye), hastası olduklarım var (*Wall-E, Inside Out*). Sevmediğim işi yok gibi yani. (Kim soktu olm şu dinozoru eve? Kiminse atsın dışarı gözünüzü seveyim.) Hani belli bir formül tutturup fotokopi filmler yapan bir firma da değil bence Pixar. Ne bileyim, yakın zamanda az sevilen filmlerinden *Cars 2*'yi izledim, evet şaheserlerinden değil stüdyonun ama o bile bir sürü zekice düşünülmüş şeyle dolu, bunun da ötesinde o sıcaklığı, o aşkla yapılmışlığı çok net sezebiliyorsunuz.

1-2 hoşbeş devam filminin ardından yine yeni bir filmle çıkıyor bu kez karşımıza Pixar: Jambo'suz, Star'sız, Meksika alevinde pişmiş *Coco*. Konseptimiz Meksika'nın meşhur Dìa de Muertos'u, yani Ölüler Günü (bu arada "gün" diye geçiyor ama tek bir günden oluşmuyor). Bu günlerde Meksikalılar toplaşıp ölmüş aile üyelerini ve arkadaşlarını yad ediyorlar. Ama yaslı, matemli anmalardan değil, kutlama havasında geçen bir şey Ölüler Günü. Dinozor oyuncular için de anlamı büyük tabii Ölüler Günü'nün, macera oyunlarının krallarından Grim Fandango'nun hikâyesinde yeri büyük ne de olsa. (Yalnız kim taktı şu dinozor lafını ağzıma? Bak camdan bakıp duruyor, hep onun yüzünden! Çıkın kovalayın şu hayvanı biriniz yahu!)

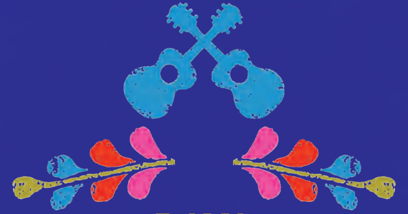
Başkarakterimiz 12 yaşındaki Miguel. Ailesinde müzik yasak ama o büyük büyük büyükbabası gibi müzisyen olmak istiyor. Bir şeyler olup bitiyor ve Miguel kendisini Ölüler Diyarı'nda buluyor ve büyük büyük büyükbabasının yardımıyla oradan çıkmaya çalışıyor… gibi bir mesele söz konusu filmde. Bu arada Coco da Miguel'in büyük büyükannesi (Kokoş bir insan mı ki? - espri ™ by Eren E.) *(Espri derken? -Serp.)* Neden filme büyükannenin ismini vermişler bilemiyorum tabii (ya üf bak kesin ölecek).

Coco'nun enteresan bir durumu var yalnız. 2014 yapımı *The Book of Life* filmini bilenleriniz var mı? Hah, *Coco* o filmin çok aynısı. Yine Meksika, yine Ölüler Günü, yine müzik istemeyen ailenin müzik isteyen oğlunun Ölüler Diyarı'na yolculuğu… *The Book of Life* hem konu olarak hem karakterler açısından falan basit bir filmdi ama güzeldi de, keyifle izletiyordu kendini. Çok kendini gösteren bir tarafı vardı yalnız, o da görselliği. Mekânları olsun, karakterleri olsun, Meksika'nın bağrından çıkıp gelmişti ve tasarımlar inanılmaz yaratıcıydı. Kırmızılı abla haftalarca bilgisayarımın masaüstünü süsledi hatta. *Coco* da elbette Meksika sosundan nasibini almış başarılı tasarımlara sahip ama *The Book of Life*'ın yanında sıradan bir animasyon filmi gibi kalabilir. Yani filmin güzel olacağına şüphem yok ama gözlerimiz yerinden fırlamayacak gibime geliyor.

Maalesef filmi Amerika'dan iki ay sonra izleyebileceğiz buralarda ama bardağın dolu tarafından bakarsak filmin iyi çıktığını öğrenmiş bulunuyoruz bu sayede. İlk izleyenlerden gelen yorumlar son derece olumlu, sinemaya gidip izlenesi filmler listesinin üst sıralarına giriş yapıyor yani *Coco*. *Toy Story 3*'ün yönetmeninden daha azını beklemezdim zaten. Az mı severiz, çok mu severiz, hastası mı oluruz, bakacağız ona da artık.

Hadi gitmeden önce bir de hatıra fotoğrafı çekinelim. Woody! Nemo! Eve! Coco! Toplaşın arkadaşlar! Hop! Otobur birader! Kadraja sığmıyorsun zaten çık git hadi dellendirme beni!

YÖNETMEN: Lee Unkrich
SESLENDİRENLER: Anthony Gonzalez, Gael Garcìa Bernal, Benjamin Bratt, Alanna Ubach



DAVA

Disney bu film için Día de los Muerto tabirini tescillemeye kalkıştı bir zaman önce, e dolayısıyla Meksikalıların ağır tepkisini çekti, "kültürleri bile tescilliyorlar" gibilerinden mevzu oldu bayağı bir. Hatta zaman zaman Coco ismini kullanan Conan O'Brien da Disney'i dava edeceğinin geyiğini çevirdi, Change.org'da 20 küsur bin imza toplayan bir kampanya bile başlatıldı. Disney başvurusunun sonraki haftası geri adım atmak durumunda kaldı sonuç olarak.

Biraz kızdırmış oldu Meksikalıları Disney ama filmin Meksika kültürünü başarılı ve çekici bir şekilde yansıttığı yorumları geliyor Meksika'dan, güzel de gişe yapıyor film orada. Gönüller alınmış görünüyor yani.







EREN ERYÜREKLİ

HOLLYWOOD'UN KARA LEKESİ

Weinstein'ın taciz skandalı kartopundan çığa dönüşüyor

Bu yılın Mart sayısında yazmıştım sevgili okurlar, 'biz erkekler beceremedik, kadınların sesi daha çok çıksın daha çok duyulsun' demiştim. Zira bu erkek egemen düzenin çivisi çıkmıştı ve şahsi fikrime göre bunun hakkından ancak kadınlar gelirdi.

Gün geçti, devran döndü ve Hollywood bir anda ünlü yapımcı Harvey Weinstein'ın taciz ve tecavüz skandallarıyla çalkalanmaya başladı. Ardı ardına gelen demeçler, endüstrideki kadın emekçilerin durumunu açıkça ortaya koyarken dosyası fena halde kabarık bu zata darbeler de üst üste gelmeye başladı. Önce eşi onu terk etti sonra kardeşi şirketi devraldı. Akademiden kovuldu ve gösterime giren son filminin hasılatı yerlerde süründü. Elbette federal güvenlik bu iddiaları araştırmaya ve sonuçlara ulaşmaya da başladı, açılan davaların sonuçları da muhtemelen kendisini ömür boyu hapis yatırmaya yeterli olacaktır. Ama mevzu burada kalmadı. Endüstrinin pek çok kolundan kadınlar seslerini yükselterek yıllarca erkeklerden gördükleri kötü muameleleri ve çok daha beter durumları açık açık anlatmaya başladılar. Sonuçlarsa inanılmaz. Louis C.K. ve Kevin Spacey'nin kariyerleri bitti denilebilir. Yönetmen Brett Ratner, Gal Gadot'un bastırmasıyla Warner Bros'tan kovulmanın eşiğinde ve House of Cards, Transparent, The Man in the High Castle gibi önemli dizi ve filmlerin yapımlarına ara verilmiş durumda. Hatta son yapılan bir açıklamaya göre House of Cards'ın son sezonu Kevin Spacey olmadan yola devam edecek ve aktörün All the Money in the World filmindeki rolü kesilerek tüm sahneler Christopher Plummer'la birlikte yeniden çekilecek. Sayısı 60'ı bulan suçlamaların bir kısmı reddedilirken çoğu da adı geçen şahıslar tarafından kabul edilip resmi şekilde özür dilendi. Elbette bu özürler yapılanlar ve bunların sonuçları yanında pek zayıf kalıyor ve açıkçası Hollywood yanacaksa sırf bu yüzden yanmalıdır. Zira geçmişin günahlarının affedildiği, kadına yönelik şiddetin, kötü davranışların normalleştirildiği ve görmezden gelindiği bir sistemin çarkına o çomak sokulmalı, gerekiyorsa da çark kırılmalıdır.

Bir de Roman Polanski ve Woody Allen'ın yıllardır nedense görmezden gelinen taciz ve tecavüz davaları var. Eğer şu anki rüzgâr yetkili merciler tarafından da desteklenir ve arkası gelirse o mevzularda da adaletin tecelli etmesi gerekir geç de olsa. Bütün bu olayların yanı sıra özellikle pedofili ve onun normalleştirilerek gündelik hayata sokulması ve çocukların bundan korunması sorunsalı da tüm çıplaklığıyla önümüzde duruyor. 80'li yıllara dönersek Goonies filmi vardı hatırlarsanız, işte o filmin önemli oyuncularından ve dönemin çocuk yıldızlarından olan Corey Feldman yine dönemin çocuk yıldızlarından ve yakın dostu olan Corey Haim'in zamanında Lucas filminin setinde Charlie Sheen tarafından tecavüze uğradığını, bunun Haim'in psikolojisini bozarak ilerleyen yıllarda ilaç kullanımını arttırdığını ve oyuncunun genç ölümünü tetikleyen bir travma olduğunu iddia etti. Bunun gibi pek çok iddiasını anlatacağı belgeseli için hazırlanan Feldman destek bekliyor. Onların günümüzdeki şubesi sayılabilecek Stranger Things'in yıldızlarından Finn Wolfhard'ın başı da bir modelin düşüncesiz instagram paylaşımından ağrırken, serinin Eleven'ı Millie Bobby Brown'ın medyaya sunumu da ayrı bir tartışma konusu oldu. Henüz 13 yaşında olan aktrisin galalarda yaşından çok büyük kıyafetler giymesi ve dergilere verdiği yine yaşından büyük pozlar çocukların objeleştirilmesi gibi konuları gündeme getirdi. Yakın zamanda içinde çok büyük isimlerin geçtiği ama ciddi kanıtlara ulaşılamadığı için kimsenin yargılanmadığı Pizzagate skandalı da vardı hatırlarsanız ve eğer bu işin rüzgârı oralara da ulaşırsa sadece eğlence dünyasından değil siyasetten de pek çok ismin başının yanacağı aşikâr.

Amerikan toplumu (hatta biz dâhil çoğu toplum) ve genel olarak ahlak kavramı günümüzde ciddi bir çöküşün ve tahribatın içinde bulunuyor. "Weinstein Effect" şimdiden çoğu ünlü ismin kadınlara (ve erkeklere) yıllar içerisinde yaptığı taciz ve tecavüzlerin cezasını çektirmeye başladı, bu artarak devam edecektir ve tüm pislikler temizlenene kadar da durmamalıdır. Ne zaman ki bu kirlilik yerini eşit hakların olduğu, erkek egemenliğinin kadını ezmediği ve insanların yıllar boyu süren travmaların esiri olmadığı bir düzene bırakır, işte o zaman yeniden eğlence konuşmaya başlayabiliriz.

FİLMLERDE GÖRDÜĞÜMÜZ HOLLYWOOD YAŞANTISI BİLE BU KADAR KİRLİ DEĞİLDİ

KENNETH BRANAGH
POIROT OLMAYA DEVAM EDECEK



Kış sezonunun başarılı filmlerinden Agatha Christe uyarlaması Doğu Ekspresinde Cinayet'in devamının geleceği duyuruldu. Filmin yönetmeni ve başrol oyuncusu Kenneth Branagh devam filminin Nil'de Ölüm'e çekileceğini doğruladı ve şu an tam kesinleşmiş olmasa da yeni filmi de o yönetecek ve dedektif Hercule Poirot olarak rolüne devam edecek. Branagh verdiği röportajda yeni Thor filmini de överek, girilen taze yolun oldukça başarılı ve oyuncular açısından canlandırıcı bir enerjisi olduğunu, Taika Waititi'nin harika bir yönetmen olduğunu söylemiş. Thor'un ilk filmini yönetirken oldukça zorlu zamanlar geçirdiğinden bahseden yönetmen MCU'nun küçük de olsa bir parçası olmaktan gurur duyduğunu belirtti. Kendisi eski Dune filminin seçmelerinden eli boş döndüğünü üzülerek belirtse de filmi çok beğendiğini, yeni filmin yönetmeni Denis Villeneuve de başarılar dilediğini belirtmiş. Eh biz de kendisinin başarılı ve saygın kariyerini tebrik edip devamını diliyoruz o halde.

JUSTICE LEAUGE'İN SUPERMAN'İ HENRY CAVILL'İN ANLAŞMALARI YÜZÜNDEN KESEMEDİĞİ BIYIKLARININ CGI YARDIMIYLA SİLİNMESİ BIYIKLARA ÖZGÜRLÜK TRENDİNİ BAŞLATTI.





GEORGE MARTIN'DEN
GÜZEL HABERLER VAR

Game of Thrones'un en sinir bozucu yanının sevilen karakterlerin ansızın ölmesi mi yoksa yeni kitabın bir türlü gelmemesi mi olduğuna karar vermek oldukça güç. Neyse ki yeni kitap "Winds of Winter"ın bu yıl olmasa da önümüzdeki yıl çıkacağı kesinleşti gibi. Yazar GRR Martin bu aralar fazla yoğun olduğunu ve sürekli olarak HBO ile toplantılar yaptığını söyleyip, bu toplantıların hem Game of Thrones spin off serileri hem de kendisinin diğer eserlerini uyarlamak konusunda olduğunu ve güzel geçtiğini belirtmiş. Hayırlısı diyoruz. Ama artık şu kitabı çıkarsan da millet okusa be RR'cığım, kış geldi kapımıza dayandı gene, çıkar Şubat'ta kral ol!



MARIO FİLMİ?

Despicable Me serisiyle ünlü Illumination Entertainment bir Mario filmi yapmaya oldukça yakın olduklarını duyurdu. Onların filmlerini dağıtan Universal Pictures ve Nintendo zaten bir süredir dirsek teması halindeymiş ve bu yıl Switch'in çıkışıyla yeniden değer kazanan (ki bu arada Mario serisinin tüm oyunları toplamda 330 milyon adet satmış ki bu da video oyunları tarihinin satış kralı olduğu anlamına gelir) markayı bir filmle taçlandırmak konusunda da oldukça kararlılar. Tamamı animasyon bir yapım olacak film için Illumination doğru seçim, ayrıca Mario'nun yaratıcısı Shigeru Miyamoto'nun da filmde sözü geçecek. Gayet iyi çıkan Mario + Rabbids'ten sonra bu evrensel karakterin başka ellerde de gayet iyi iş çıkaracağını düşünüyorum. Filmiyse ancak 2020 gibi izleriz.



ORTA DÜNYA'YA DÖNÜŞ KESİNLEŞTİ

Amazon bu ay bombayı patlattı ve Yüzüklerin Efendisi'nin yeni bir dizisi veya dizileri için Tolkien Estate'le anlaştığını açıkladı. Yapımına 1 milyar dolar bütçe ayrılan dizinin şimdilik Hobbit ve Yüzüklerin Efendisi arasındaki dönemde geçeceği açıklansa da alınan hakların Silmarillion'u da kapsayıp kapsamadığı bilinmiyor. Tabii her kafadan bir ses çıkması gecikmedi ve özellikle eski film serisinin oyuncularının bu yeni seriye pek de sıcak bakmadıklarını açıklamalarından anladık. Bu arada J.R.R. Tolkien'in oğlu ve edebi mirasının tamamlayıcısı Christopher Tolkien'in görevlerinden ayrılması da hakların satışını hızlandırmış görünüyor. Benim görüşüm ortada henüz fol yok yumurta yokken negatif bir algı ortamı oluşturmamak yönünde ve merakla da bekliyorum aslında ne çıkacağını. 2019'dan önce bir şeyler göremeyiz gibi ama.

ZORU BAŞARIRIZ, İMKÂNSIZ ZAMAN ALIR

MARTIN MYSTÈRE

EREN ERYÜREKLİ



Gençliğini 80'li 90'lı yıllarda yaşamış olanların en çok maruz kaldığı şeylerden birisi de asparagas haberler, gizemcilik, kayıp uygarlıklar ve Eric von Daniken'in Tanrıların Arabaları kitabıyla başlayan uzaylıların dünyadaki erken medeniyetlerle iletişime geçip tarihe yön vermeleri meselesiydi. Ülkemizde de bu furyanın bolca temsilcisi vardı. Ata Nirun önderliğinde çıkan Bilinmeyen ve Fenomen gibi dergiler gizemli ve sırlarla dolu dünya tarihinin pek çok ilginç olayından bahsediyor, çeşitli kanıtlarla savlarını desteklemeye çalışıyorlardı. Tabii bugüne değin hiçbir şey çıkmadı bu arayışlardan ve kanıtlardan. Çıksaydı hayatlarımızda ne değişirdi merak ediyor olsam da sanırım bu dünyanın fazlasıyla normal bir yer olduğuna inanmamız gerekiyor artık.

Bu bahsettiğim dönemde tabii ki pek çok popüler kültür eseri bahsettiğim mevzulardan nemalanıp büyük başarılara imza atmıştı, misal Indiana Jones serisi. Tam da Amerikalıların fiyakalı bir Harrison Ford'la gizemciliğe doyduğu zamanlarda İtalyanlar da kendi kahramanları Martin Mystere'yi yarattılar. Martin tip ve tavırlar olarak bizim Uğur Dündar'ı andırır, entelektüeldir ve maceralarında kas gücü kadar beyin kıvrımlarını da bolca kullanır. İlginç şekilde ilk macerası İstanbul'da başlar ve o şehrin tekinsiz yerlerini keşfederken bizler de onunla birlikte öğreniriz bir sürü bilgiyi. Meraklı bir arkeolog, antropolog ve kâşif olmasının dışında gizli sanatlar hakkında eğitimli ve tam bir salon beyefendisidir. Nasıl oturulup kalkılacağını kadınlara nasıl davranacağını gayet iyi bilir. En büyük düşmanı meşhur Kara Adamlar'dır ve onların her bir antik kalıntıyı yok etme girişimleri Martin sayesinde ya gerçekleşmez ya da yavaşlatılır. Tutkulu bir araştırmacı olması ve başının dertten eksik olmaması en çok uzatmalı nişanlısı Diana'yı darlar. Kadıncağız sürekli kendisine sormadan maceralara atılan adamın arkasını toplar ve yeri geldiğinde hayatını kurtarır, tabii yakışıklı Martin'e sulanan zengin kızları uzaklaştırma işi de ona kalmaktadır. Ha hakkını yemeyelim Martin de sadıktır sevgilisine tıpkı Himalayalar'da bulduğu ve sonradan vasisi olduğu ezeli dostu Neandertal insanı Java gibi. Hemen her macerada dünyanın dört bir yanına seyahat eden bu New York'lu adam çok büyük sırları çözebilse de iş evinin musluğunu tamir etmeye geldiğinde "imkansızlıklar dedektifi" dımdızlak kalacaktır da. Ama zaten onu da yapmasın bir zahmet, antik Mu Uygarlığında musluk mu varmış zaten?

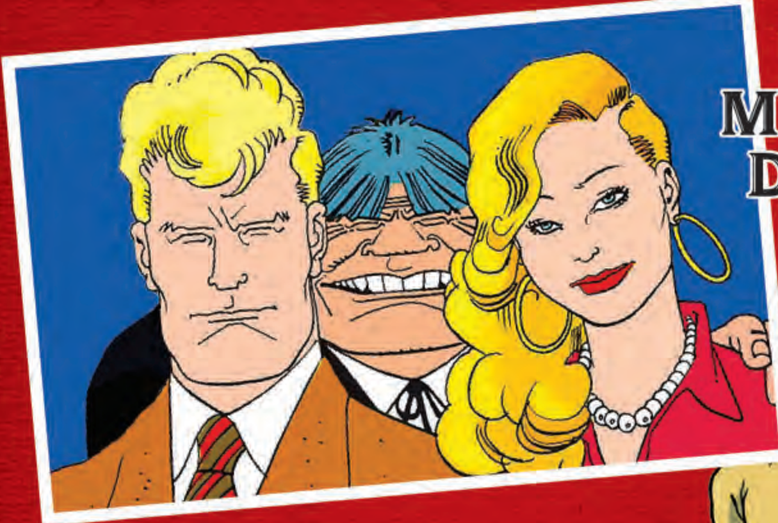
Bizde her nedense Atlantis ismiyle çıkan Martin'in maceraları halen devam etse de bir noktada tekrara bağlayan yapılarıyla eski popülerliklerini yitirmiş durumdalar. Lakin bir sayısında tıpkı Benjamin Button gibi sürekli gençleşen ve bilinmez bir sona ulaşan adamın öyküsünde olduğu gibi yazılıp çizilmiş hemen her öyküsü bir filme konu olabilecek kadar derin ve detaylı bir macera sunar okuyucusuna. Hatta diyebilirim ki sadece Martin Mystere çizgi romanları okuyarak genel kültürünüzü iki üç misline çıkarabilir, hiç gezip görmediğiniz yerler hakkında pekâlâ ahkam kesebilirsiniz. Üstelik bu beyefendi karakterin Saadettin Teksoy gibi tahammül edilemez yanları da yoktur (tamam, Stranger Things ortaklığı güzeldi) o tam bir Uğur Dündar'dır ve biz de bu klas tavırları yüzünden severiz Martin'i.

Onun maceraları bir neslin keşif duygusunu ve merakını körüklemeyi başarmış, insanları tarih, arkeoloji ve paleontoloji gibi bilim dallarına ilgi duyar hale getirmiştir. Herkes Nathan Drake'in veya Lara Croft'un Indiana Jones öykünmesi olduğunu söylese de içlerinde Martin'in detaycılığından ve maceraperestliğinden de çok şey vardır. Tıpkı Martin'de de Ten Ten'den çok şey olduğu gibi. Onunla biraz vakit geçirdikten sonra ilk diyeceğiniz şeyse büyük bir "acaba" olacaktır.

DÜNYANIN GİZLİ TARİHİ

Bizim Nuh Tufanı olarak adlandırdığımız olaylardan çok önce dünyada Mu ve Atlantis kıtaları vardı, burada yaşayan, birbiriyle kavgalı iki büyük medeniyet dünyanın hâkimiydi. Aralarındaki savaş daha çok tarafsız bölgelerde cereyan ederken bir gün taraflardan birisi nükleer silah kullanıp diğerini alt eder. Bu da kaybedenin bir "Kıyamet Makinesi"ni aktif hale getirip iki uygarlığı da yok etmesi ve kıtalarının batmasıyla sonuçlanır. Kalanlarsa ana Asya, Amerika ve Avrupa'ya dağılırlar. Bin yıllar sonra iki taraf da toparlanıp bizim medeniyetimiz içinde yaşamaya ve Atlantis ve Mu'nun kalıntılarını bizden saklamaya çalışırlar. Atlantisliler buldukları kalıntıları direkt yok etmeyi seçerken Mu uygarlığı onları saklar ve insanlık için uygun zaman geldiğinde anlatmak üzere gizli deposuna kaldırır.

ÜLKEMİZDE DE ÇIKTI MYSTERE, ADI FARKLIYDI YALNIZCA: ATLANTIS





BONELLI EVRENİ

İtalya'nın en büyük çizgi roman yayıncılarından biri olan Bonelli Comics, içeriğinde Dylan Dog, Zagor, Mister No ve Nathan Never gibi kahramanların bulunduğu genişçe bir evrene sahip. Martin Mystere'yse her türden tuhaflığı bünyesinde barındırabildiği için tüm bunların kesişim noktasında durur. Sözgelimi Dylan Dog'la kurtadam da avlar, geleceğin dünyasında Nathan Never'la uçan arabaya da biner. Pek çok mitolojik varlık, efsaneler, masallar ve edebiyattan karakterler de Martin'le karşılaşanlar arasındadır. Merlin, Peter Pan ve Kara Göl'ün Canavarı gibi birbiriyle alakasız karakterler onun panellerinde yer aldıklarında hiç sırıtmaz ve hikâyeye cuk otururlar.



GEORGE ORWELL





TÜM YAZARLAR EŞİTTİR AMA BAZILARI DİĞERLERİNDEN DAHA EŞİTTİR.

ONUR KAYA









Ufku sınırlayan nasıl dünyanın yuvarlak olmasıysa, dili sınırlayan da gelişiminin yok edilip dışa kapanmasıdır. Fikirlerin yeşermesini, büyüyüp gelişmesini ve nakledilmesini sağlayan en birincil platform dildir ve dili tekdüzeleştirip kapalı bir devre haline getirdiğinizde hayal gücünü de, paylaşımını da kısırlaştırmış olursunuz. Geçmiş şimdiden ayırt edilemez hale gelir, insanlık tarihi üzerindeki hâkimiyetini kaybeder ve algısı hükmedilmeye açık kalır. Ziyadesiyle politik bir yazar olarak bilinen George Orwell'in veya doğumunda ona verilen ismiyle Eric Arthur Blair'in yapıtlarını bu derece ölümsüz yapan da onun bu gerçeğin farkında olmasıdır. Dilin kısıtlanmasını, dolayısıyla kötüye kullanımını örneklemiş, bu sayede onu iyi kullanarak edebiyatıyla dünyayı daha iyi bir yer haline getirmeye çalışmıştır. Kendi ifade edişiyle yazma sebebi; yalanları ortaya çıkarmak ve kimi gerçeklere dikkat çekmektir.

Hindistan'da orta sınıf bir aileye doğup İngiltere'de yetiştirilen Orwell, üniversiteye gidecek paraya sahip olmamasından kelli orta sınıf hayatından sıyrılmış ve yetişkinlik yaşamının büyük bir kısmını fakirlik içinde hasta bir şekilde geçirmiştir. Her çokbilmişin yaptığı gibi de doktorlarını pek dinlememiştir, özellikle de yazmasına mâni olacak şeyler söyledikleri zamanlarda. Uzun boylu, kemikli suretinde bir ateist saklıdır saklı olmasına ama batıl inançlardan da nasibini almıştır. Okul hayatındaki gözlemlerinden ötürü entelektüel geçinen kesime yönelik bir tiksinti de besleyen yazar kısa yaşamı süresince ülke ülke gezmiştir. Hindistan İmparatorluk Polisi bünyesinde görev yapışının ardından İngiltere'ye geri dönmüştür. Bir nokta da Paris'e taşınmış, sonra İspanya İç Savaşı'nda da savaşmıştır. Asla bir yeri evi belleyemeyen ve ölümünden kısa süre öncesine kadar asla belini doğrultamayan başı dik bu adamın kalemi nerede entelektüel ikiyüzlülüğü görse onu hedef alır. Hükümet gözetimini sadece yazmamış, bizzat yaşamış da bir adamdır Orwell aynı zamanda; İspanya'da yaşadığı yıllarda Sovyet ajanları tarafından izlendiği ve günlüklerinin ele geçirildiği ortaya çıkarılmıştır.

Entelektüel kesimde gördüğü ikiyüzlülüğün kendi zihninde var olan kısımlarını teşhis edip onlardan kurtulmayı başarmış ve kendi duruşuna, dürüstlüğüne erişmiştir. Bu bağlamda zengin çevrelerden uzaklaşması ve fakirliği onu bir yerden sonra el ele, sıradan yaşamın ve sıradan insanın güzelliklerini keşfedip takdir etmeye itmiştir. Göçebeden hallice yaşamında gittiği çok sayıda ülkede, bulaşıkçılıktan savaş muhabirliğine, çok sayıda farklı meslek icra etmiş olması "ruhani yalın ayaklığı" yazım tarzına da yansır. Duru, anlatmak istediğini net bir şekilde belirten bir tarzı vardır. Yazdığını herkesin anlaması, okurunun anlam karmaşası yaşamaması onun için önemlidir, üstü kapalı olmaya, tabakalı metinler ortaya çıkarmaya kasmaz. Gayesi politik bir sanat üretmek ve bunu toplumun her kesimine sunmak olmuştur.

Topluma ve sıradanlığa açık oluşu, kendini günlük keyiflerin ötesine görmeyişi elbette eserlerinde yazdıklarıyla kalmaz. Yemek tarifleriyle ilgilendiği, kendi zevkine göre detaylı çay hazırlama talimatları yazdığı bilinir. Yaşamı boyunca pek çok sevgilisi, evlilikleri boyunca da çok metresi olmuştur. Sıradan halkın barındırdığı bilgelik ve samimiyete duyduğu hayranlıklar sayesinde politik doğasını mavi kana veya ayrıcalıklı olmaya sarıp sarmalamaz Orwell. Başyapıtı 1984'ü yayınlamasının ertesi yılı olan 1950'de, yani en önemli yazarları arasına adını yazdırdığı 20. yüzyılın tam ortasında çok uzun zamandır boğuştuğu vereme yenik düşerek hayatını kaybeder. Ancak yapıtları şu gün bile hâlâ eskimemiş, mevcut döneme alakasını kaybetmemiştir.

HUXLEY VE ORWELL

Orwell'in 1984'ü, Huxley'nin de Cesur Yeni Dünya'yı yazmasının öncelerinde iki yazar meğer tanışıyormuş. Orwell öğrenim gördüğü Eton Koleji'nde, bir dönem Fransızca öğreten Huxley'in dersine girmiş. Orwell onu bir öğretmen olarak sevip saymaktaymış. Her iki yazar da başyapıtını ortaya koyduğunda, diğeri onu okumuş. İki yazarın distopik gelecek tasvirleri iç karartıcı olmak konusunda birbirine denk olsa da, 1984 ve Cesur Yeni Dünya taban tabana zıt yöntemler üzerinden insanlığı köleleştiren rejimler barındırmakta. 1984 insanlığı her türlü (düşünce özgürlüğü de dâhil olmak üzere) özgürlükten mahrum bırakan bir demir yumruk tasvir ederken, Cesur Yeni Dünya hedonist, zevk içinde uyuşarak kendini kaybeden bir insanlık betimlemiştir.

BİZ VE 1984

Orwell'in, 1924 yılında yayınlanan ve Yevgeny Zamyatin tarafından yazılan "Biz" adlı kitaptan ciddi düzeyde etkilendiği argümanı epey uzun süredir ortalıklarda. Bu argümanın belkemiğiyse Orwell'in Biz'in üzerine bir eleştiri yazısı yazıp, birkaç yıl sonra 1984'ü yayınlaması ve elbette kitapların hikâyelerinin ana hatlarıyla çok benzeşmesi. Her iki kitapta da baskıcı hükümetten yaka silken bir ana kahraman bulunmakta. Benzerlikler elbette burada bitmiyor lakin iki kitap arasında yazım tarzı ve içerilen mesaj gibi noktalarda ciddi farklılıklar mevcut. O yüzden Orwell'in Biz'i birebir kopyalamaktan ziyade senaryo ana hatlarını kendi fikirlerini etrafına örecek uygun bir iskelete olarak görüp kullandığını söylemek daha doğru olacaktır.

BUGÜN KAHRAMANLARIMIZ ÖYLE AĞIZ BURUN BİRBİRLERİNE DALMAK YERİNE ENGELLE DOLU ARENAMIZDAKİ GANİMETİ BULMAYA ÇALIŞACAKLAR. SU GÖTÜRMEZ BAŞARILARA İMZA ATMIŞ ARKEOLOGLAR KAPIŞIYOR!

ÖMER & EREN E.

INDIANA JONES



Babası Henry Jones Sr.'dan azar işitmediği vakitlerde hem üniversitede profesörlüğünü yürüten hem de dışarıdan freelance arkeolojik keşif işi alan Dr. Jones tam bir maceracı ve eski kültürler âşığı. Naziler ona vız gelse de yılanlarla sıkıntı yaşadığı bir gerçek. En olmadık durumlardan en olmadık şekillerde kurtulabilmesi ve her yediği yumruktan sonraki ifadeleri onu listemizin en sempatik ismi yapıyor aynı zamanda.

AKROBASİ: · ZEKÂ: · NİŞANCILIK: · ŞANS:

LARA CROFT



On parmağında on marifet olan eski aristokrat güzel, yeni survivor şampiyonu, Croft hanesinin biricik varisi Lara'yı elbette unutmayacaktık böyle bir kapışmada. Akrobasi becerisi ve doğal hayata karşı olan aman vermez yok ediciliğiyle ünlü sevgili Lara, mesele eski uygarlıklar ve bulunması gereken hazineler olunca çok fena bir merakla olaylara dalıp çözmek konusunda gerçek bir usta.

AKROBASİ: · ZEKÂ: · NİŞANCILIK: · ŞANS:

NATHAN DRAKE



Bıçkın ama ağzı iyi laf yapan ve diğer iki rakibinin aksine cemiyette yetişmiş maceracılarından olan Nathan Drake iş çatışmaya gelince hayli sağlam bir yarışmacı. Tırmanış konusundaki becerilerini ve kıvrak zekâsıyla hızla kavrayıp çözdüğü bulmacaları unutmamak lazım. Üçlü arasındaki en iyi esprileri onun yaptığınaysa hiçbirimizin şüphesi olmasa gerek.

AKROBASİ: · ZEKÂ: · NİŞANCILIK: · ŞANS:

VE KAZANAN... INDIANA JONES

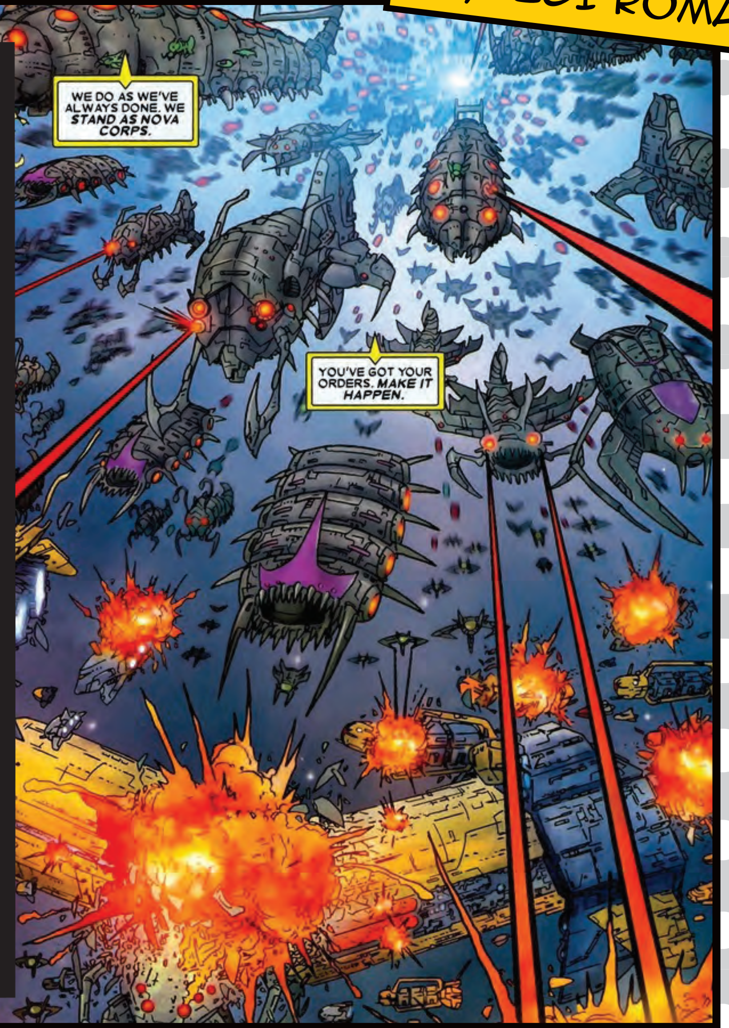
Merkezindeki hazineye ulaşmak için üçlü aynı anda piramide girdiler. Nathan soğuk duran diğer ikisiyle muhabbeti koyulaştırayım maksadıyla "kahramanlık ve çapkınlık" hikâyelerini anlatmaya başlayınca kendini fazla kaptırıp yerdeki yanlış basamağa adım attı. Diğerleri "sersem herif" bakışlarıyla onu süzerken koridorun arkasından dev bir kayanın yuvarlanma sesi gelmeye başladı. Indy kırbacını kullanarak kendini tavandaki bir boşluğa çekti. Lara duvarla kaya arasındaki boşluğa yattı ve ince fiziği sayesinde kurtuldu. Nathan ne yapacağına anlık karar veremeyince kaya ona tosladı ama şanslı keratadır Nathan, kayanın altında kalmak yerine demir kazıklarla dolu bir boşluğa yuvarlandı, yeni kancasıyla duvara tutunarak son anda kendini kurtardı. Indy bu kazandığı avantajla hazineye doğru koşarken, karşısına görünmez bir platformu görünür kılmakla ilgili bir bulmaca çıktı, yanında taşıdığı madalyonun yansıttığı ışık yardımıyla çözümü rahat buldu. Hemen ardından gelen, muhtemelen makyajla arası pek de iyi olmayan Lara'nın "keşke yanımda bir el aynası getirseydim" dediği anlardan biri olmuştur bu ama o da çok geçmeden olayı çözüp Dr. Jones'u takip etmeyi başardı. Arkadan gelen Nathan daha fazla vakit kaybetmemek adına bulmaca falan uğraşmadı, bastı el bombalarını, duvarı yıktı ve tam gaz koştu, ama çok geçti, Indy hazineyi almak üzereydi. Lara'nın onu sersemletmek ve yavaşlatmak için attığı oklar biraz da şansının yardımıyla Indy'i ıskaladı ve hazineye ulaşan doktorumuz oldu. Sandığın içinden "asıl hazine yol boyunca edindiğiniz arkadaşlıklardır" yazısı çıktı, Indy çarpık çarpık gülümseyerek küfretti, şapkasını düzeltti ve kâğıdı buruşturup attı. Üçlünün bu hararetli kapışmadan sonra bir kenar mahalle kıraathanesinde Türk kahvesi içerken görüldükleri rivayet edilir. Ve hayır, Lara, Nathan'a pas vermedi.

ANNIHILATION - CİLT BİR

NOVA İLE TANIŞMAYA HAZIR OLUN!

Ülkemizde basılan süreyle çerçöp "event" hikâyesinin ardından sonunda sıra Marvel'ın en okunası dönemlerinden birine, Dan Abnett ile Andy Lenning'in *Annihilation* ile başlayan kozmik hikâyelerine geldi. *Annihilation*'ın en önemli özelliği, filmlerden tanıdığımız Guardians of the Galaxy ekibinin kuruluşuna bir temel atması ve Nova'yı da anlamlı bir şekilde sahneye çıkarmasıdır herhalde. En kaba haliyle Negative Zone'un hükümdarı Annihilus'un, pozitif evreni fethetmek için ordusuyla sefere çıkıp galaksideki güç dengelerini temelinden sarsmasıyla başlıyor olaylar. *Annihilation*, dünya merkezli Marvel hikâyelerine kıyasla epey büyük bir ölçeğe sahip ve Marvel Evreni'nin kozmik hiyerarşisini ve nispeten az bilinen karakterlerini büyük bir incelikle kullanan uzun bir serinin başlangıcı ki bu seri yayınlanmaya başladığında bugün yakından tanıdığımızı Star Lord, Gamora gibi karakterler de bunların arasındaydı. Nova kim ve bir kısım hayran kitlesi tarafından neden bu kadar seviliyor, Adam Warlock Infinity üçlemesinin ardından modern Marvel'da neler yaptı öğrenmek istiyorsanız bu kitapla başlayan seriyi takip edin. Xandar'a ve Richard Rider'a odaklanan ilk kitap mevzuyu yavaş olmasa da nispeten basit bir şekilde başlatacak ve devamında olaya diğer galaksilerdeki imparatorlukların ve Silver Surfer, Galactus gibi kozmik varlıkların da karışmasıyla epik bir şölene dönüşecek. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Mütevazı bir başlangıç olduğu söylemektense fırtınadan önceki sessizlikle karşılaştırmak daha mantıklı. ★★★★☆



YENİDEN DOĞUŞ

ÖTE DÜNYADA HAYAT VAR

Ölüm bize her daim uzak görünen, o hiç gitmek istemediğimiz çirkin semtler gibidir. Misal yaşam Kuzguncuk veya Cihangir'se ölüm Bağcılar ve Çinçin Bağları'dır. Yine de bir gün o semte illa ki yolunuz düşer ve son anda bile olsa yaşamda başardıklarınız veya başaramadıklarınız hakkında düşünme fırsatınız olur. Kim bilir belki mutlu bile olabilirsiniz o kaçınılmaz son anda ve bu hayata huzurla gözlerinizi yumarsınız.

Efsanevi çizer Greg Capullo ve *Kingsman*, *Kick-Ass* gibi serilerden hatırlayabileceğiniz yazar Mark Millar'ın yarattığı seri tam da ölümden sonrasıyla ilgili bir öykü anlatıyor. Huzurevinde son günlerini geçiren yaşlı Rose vadesinin yaklaştığının bilincindedir ve öldüğünde de pek az pişmanlığı vardır zira yaşamı boyunca iyiliğin yanında olmuş, herkese yardım etmiştir. Tabii öteye geçtiğinde onu büyük bir sürpriz beklemektedir. Yeniden 20'li yaşlarındadır, taş gibidir ve hayatta olduğundan daha 'yaşıyor' hissetmektedir. Bu noktadan sonra olayların seyri klasik iyi kötü çarpışmasına dayalı fantastik bir macera şeklinde ilerliyor ve tabii ki seçilmiş kişi klişeleri, kurtarılması gereken yakınlar, dev yaratıklar ve kalabalık savaşlar gırla gidiyor. Aslında gayet incelikli ve yaşamla ölüm hakkında düşündürten sorularla beyin jimnastiği yaptıracakmış gibi duran kitap bir anda aksiyonun tavan yaptığı epik fantezi soslu soluksuz bir maceraya dönüşüyor. Bu ani geçiş ve maraton hızında ilerleyen öykü keşke 2-3 cilde yayılsaymış da karakterler biraz daha derinleşseymiş diye içimden geçirmedim değil. Çizimlerin gayet güzel olması bir yana aşırı idealize edilmiş karakterizasyonlar ve Rose'un sürekli olarak gözümüze sokulan keskin vücut hatları okurken rahatsız etti açıkçası. Yani sonuçta kendisi bir nine ve biraz daha az abartıyla resmedilebilirmiş gibi geldi bana.

Konsept güzel olsa da bunun işlenişi oldukça havada kalmış ve güzel çizimler de karakterle bağ kurabilmemize yetmiyor pek. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Aksiyonu bol, çizimleri güzel ve sürükleyici bir giriş yapıyor Yeniden Doğuş. Keşke anlattığı fikrin derinliğine de inebilseymiş. ★★★☆☆



EMRE SÜMER & EREN ERYÜREKLİ

UNIVERSAL KORKU FİLMLERİ KUŞAĞI



Kitaplıkta değil, yatağın altında saklamalık bir BluRay seti

Hollywood daha bebek adımlarını atar ve Büyük Buhran'ın yaraları sarılmaya çalışılırken, ortalıkta bir sansür kurulunun olmadığı kısa bir zaman dilimi olmuştu. Özellikle Universal Stüdyoları'nın ekmeğini bolca yediği bu aralık korku sinemasının da neredeyse tüm büyük ikonlarının perdeye yansıdığı dönemdir. Yaratıcı sinemacıların adım attığı bu yeni mecra beraberinde hâlen etkisi süren filmleri getirmişti. Hazır yenilenmiş edisyonları da çıkmışken biz de bu dosyayı hazırlayalım dedik. Geçmişin gölgeleri geleceği şekillendirirken koltuğunuza kurulun ve yağmurlu bir sonbahar akşamında kendinizi korku filmlerinin altın çağına bir yolculuğa hazırlayın.





DRACULA (1931)

Bram Stoker'ın ünlü Dracula romanının tarihteki ilk lisanslı sinema uyarlaması olan bu film, şüphesiz korku sinemasının tarihinin en önemli parçalarından biri. O yıllar İngilizceyi bile tam olarak bilmeyen **Bela Lugosi**'nin Karpat aksanlı yavaş yavaş konuşması, dehşetin ortasındaki asil duruşu, hipnotize edici bakışları ve el hareketleri korku sinemasındaki Dracula karakterinin ikonik modeli haline geldi. Girişteki uvertürde çalan Kuğu Gölü senfonisi haricinde uğursuz sessizlik, açılışta seyirciye yapılan "Vampirler gerçekten vardır" konuşması ve rahatsız edici büyüklükteki kale ortamı filmin kaybolmayan büyüsünün en önemli parçalarından şüphesiz. Türün her şeyini borçlu olduğu filmlerden. ■ **EMRE S.**

FRANKENSTEIN (1931)

Söylenti odur ki Dracula filmiyle bir anda süper star olan Bela Lugosi, kendisine sunulan Frankenstein'ın Canavarı rolünü de karakter hiç konuşmadığı için kabul etmemiştir. Gelgelelim bu karar korku sinemasına **Boris Karloff** gibi yeri dolmayacak bir isim kazandırmıştır. Onun kalıplı fiziği, canavarın korkunç makyajıyla birleşince karakterin en bilindik versiyonunu doğurmuştur. Tabii Dr. Frankenstein rolünde aklını yitirmiş şekilde "YAŞIYOR, YAŞIYOR!" diye haykıran Colin Clive'ı da unutmamak lazım. Dracula'yla aynı anda vizyona giren film, Universal'ın korku efsanesinin de ilk adımlarındandır. ■ **EMRE S.**

THE MUMMY (1932)

Universal'in rüzgâr gibi estiği yıllarda yapımcılar bir edebiyat uyarlaması olmayan bu orijinal filmle çıktılar seyirci karşısına. The Mummy dönemin arkeolojik keşiflerinden aldığı ilhamı hayli romantize edilmiş ve atmosferik bir filme dönüştürmüş, Boris Karloff da Frankenstein canavarı sonrası ikinci ölümsüz rolüne imza atmıştı. Çağlar öncesinden kalan aşkına kavuşmak için günümüz Kahire'sinde tekrar dirilen Imhotep'in öyküsü ucuz korkutma numaralarındansa ağır ağır yarattığı gerilim ve ürkünç atmosferiyle günümüz korku filmlerinin prototipini oluşturmuştur. ■ **EREN E.**

THE INVISIBLE MAN (1933)

Dr. Jack Griffin'in yaptığı deneyler sonucu kendini görünmez kılması ve yavaş yavaş akıl sağlığını yitirişinin öyküsünü anlatır The Invisible Man. H. G. Wells'in ölümsüz romanından başarıyla beyaz perdeye aktarılan yapımda neredeyse Boris Karloff oynayacakken bütçe kesintileri nedeniyle vaz geçilmiştir. Kişinin görünürlüğünü yitirdiğinde vahşileşip ruhunun karanlık yanının ağır basacağına dair metaforik öyküsünü layığıyla anlatan yapımın görünmezlik efektleri ilkel bir mavi ekran teknolojisinin doğumuna ön ayak olmuştur. ■ **EREN E.**

BRIDE OF THE FRANKENSTEIN (1935)

Mary Shelly'in romanına daha sadık olarak çekilen bu devam filmi Universal korku filmlerinin de en kaliteli örneklerinden biridir. Keza canavar bu sefer bir kötü olarak değil, sıfırdan hayatı öğrenen bir bebek gibi yansıtılır, insanlar nasılsa o da öyle olacaktır. Canavar, asıl sıfatını asla göremeyen yaşlı kör adamla insan gibi yaşamayı öğrenir, hatta Dr. Frankenstein'dan kendisine bir gelin yapmasını ister. Fakat tıpkı kendisi gibi canlı bir ceset olan kadının bile onu görünce dehşete kapılması ve trajik olayların vuku bulması uzun sürmez. Özellikle de canavarın bu talihsiz olayın ardından sarf ettiği "biz yaşama değil, ölüme aitiz" lafı gerçek bir efsanedir. ■ **EMRE S.**

THE WOLF MAN (1941)

Universal'in Kurt Adamı'nı ölümsüz kılan en önemli etmenlerden biri de filmin korku olduğu da bir dram filmi olmasıdır. Keza günümüz filmlerinin aksine Larry Talbott bu gücü bir lanet olarak görmüş ve gerekirse ölmeye bile razıdır. Babası Phantom of the Opera rolüyle başka bir efsane olan Lon Chaney Jr bu çaresizliği seyirciye bütün inandırıcılığıyla aktarabilmiştir. Yoksa filmde bir dönüşüm sahnesi bile yoktur. Fakat sisli mezarlar ormanlar ve karakterin durdurulmaz bir güç olarak sunuluşu izleyenleri korkutmaya fazlasıyla yetmiştir. ■ **EMRE S.**

CREATURE FROM THE BLACK LAGOON (1954)

Kara Gölün Yaratığı veya kısa adıyla Gill-Man yapımcı William Alland'ın duyduğu bir Amazon efsanesinden yola çıkılarak yaratılmıştı ve özünde bir Güzel ve Çirkin öyküsü anlatıyordu. 50'lerde yeniden yükselişe geçen korku türünün nadir 3D olarak çekilip gösterilmiş örneklerinden olan yapım başarılı kostüm ve makyaj efektleriyle öne çıkarken yarı-balık yarı-insan baş karakteri yıllar sonra Hellboy'un kankası Abe Sapien karakterine de ilham verecekti. ■ **EREN E.**



THE MUMMY TRILOGY (1999 – 2008)

1999 yılında Universal son derece zekice bir kararla orijinal Mumya filminin konusunu fazla değiştirmeden, dinamik ve kimyası uyan bir kadroyu da yanlarına katıp onu Indana Jones'vari bir serüven filmine dönüştürdü. İlk film o denli tutmuştu ki gazeteler kuponla bilet dağıtıyordu. İkincisi de arayı fazla açmadan geldi ve ilki kadar olmasa da sevildi. Aradan 7 yıl geçtikten sonra gelen Jet Li dopingli 3. bölümse fiyaskoydu. Rachel Wiess'ın eksikliğinin fazlasıyla hissedildiği yapım Mumya'yı tabutuna geri yatırmıştı, ta ki Tom Cruise ve vizyonsuz yapımcılar onu tekrar açana dek. ■ **EREN E.**

REBOOT'LAR

Universal değişen normlar ile altın çağını 1930-1950 arasında yaşayan korku sinemasını evirip çevirip bazen yeniden yorumlayarak ayakta tutmaya çalışmıştır, fakat sonuç nafiledir. Del Toro'nun başrolünü üstlendiği The Wolf Man efektleri haricinde etkileyicilikten uzaktır. Dracula Untold karakteri ilk kez kötü rolden almış, fakat seyirciyi inandıramamıştır (ben gene de fena bir film olmadığını düşünüyorum). Lakin bu yaz başında Dark Universe'ı başlatan The Mummy baştan sona felaket, içi bomboş ve amaçsız bir aksiyon filmiydi. Umarım devamı böyle olmaz. ■ **EMRE S.**



TARIK KAPLAN

YÖNETMEN: David Leitch **OYUNCULAR:** Charlize Theron, James McAvoy, Sofia Boutella, John Goodman, Eddie Marsan **IMDB PUANI:** 6,3

ATOMIC BLONDE

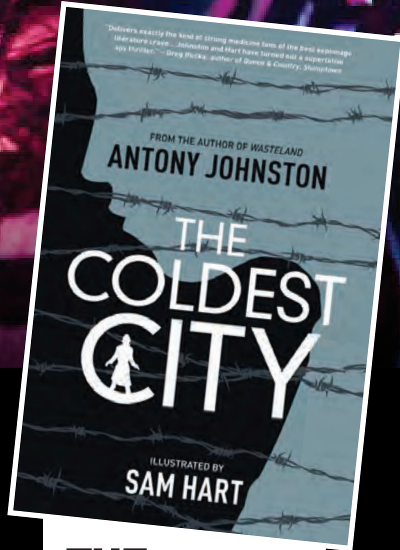
Ya John Wick kadın olsaydı?

Bu soruya maruz kalan ilk ama muhtemelen son olmayacak filmin nam-ı diğer "sarışın bomba"sı, aksiyon filmlerinde başrol oynamak konusunda artık kendini iyiden iyiye ispatlamış olan Charlize Theron olunca, filme ilgi duymamak zorlaşıyor. İlginçtir, bahsettiğim yorumları almasına sebep olmasında John Wick'in yönetmenlerinden biri olan David Leitch tarafından çekilmesinin payı büyük olmasına rağmen, film Charlize Theron'un fikri. Kendisi *Mad Max: Fury Road*'dan sonra aksiyonu damardan veren filmlerden uzak kalamamış olacak ki filmin uyarlandığı grafik roman The Coldest City'yi gördüğünde bunun üzerinde çalışmak istemiş. Eh, dövüş koreografilerinde kendini kanıtlamış bir yönetmen ve başrol oyuncusu hazır bir senaryo üzerinde çalışınca ortaya çıkan yapım da hiç fena olmamış haliyle. Ne var ki bazı problemleri var filmin yarılanma ömrünü kısaltan.

1989 yılında, Berlin duvarının yıkıldığı dönemde geçiyor film ve her casusluk filminden bekleyebileceğiniz üzere Satchel adındaki bir çifte casusu yakalamak için Berlin'e gönderilen MI6 ajanı Lorraine Broughton'un (Theron) başından geçen olayları izliyoruz. Berlin'e vardığı anda kendini aksiyonun içinde bulan sarışınımız, Berlin'deki MI6 ajanı David Percieval'la (McAvoy) buluştuktan sonra vakit kaybetmeden Satchel'in ve Berlin'de görevli tüm ajanların isimlerini içeren bir listenin peşine düşüyor. Düşüyor düşmesine ama olaylar kısa sürece Doğu ve Batı Berlin'e uzanan, Komünistlerle, silah tacirleriyle, başka ajanlarla iyice karışıp kısa sürede takip etmesi epey zorlaşan bir kıvama geliyor. Arada da Theron'un dublör kullanmadan çatır çutur adam pataklandığı gayet iyi çekilmiş (ve bin farklı açıdan montajlanmadığı için su gibi akan) dövüş sahnelerini izliyoruz. Gene tüm casus filmlerinden bekleyebileceğiniz üzere film size bariz bir kötü adam verip aklınızın bir köşesine "Acaba?" sorusunu ekiyor ki, sonunda tahmininiz doğru çıkacak mı diye credits'i görene kadar izleyin. Öyle yapmasa da izletirmiş film sonuna kadar zaten, o yüzden sorun yok.

Hafiften çiğ bırakıldığı için ara ara etkileyiciliğini kaybeder gibi olan, bütüne bakıldığındaysa epey başarılı çekilmiş dövüş sahneleri dışında filmin çok akılda kalıcı bir yanı yok aslında. Günümüzde geçen sorgu sahnesinin nereye bağlanacağı, çifte ajanın kim olduğu ve ne yapmaya çalıştığı, sevişme sahnesinin film izlensin diye mi araya sıkıştırıldığı gibi sorular merak uyandırsa da, *Atomic Blonde* pek sağlam bir akış sağlayamadığı için güzel bir ortam hazırlayıp izlenecek filmlerden ziyade "haydi bir şey aç da izleyelim" kategorisinde kalıyor. Ha öte yandan Charlize Theron'lu aksiyon filmlerinin her türlü gideri olduğunu da yeniden kanıtlıyor tabii. İzlemek için sarışın hayranı olmanıza gerek de yok üstelik.

EDİTÖRÜN NOTU: Zirve noktasını dövüşler ve makyajın oluşturduğu stil sahibi film, iyi koreografinin bir filmi nasıl taşıyabileceğini bir kez daha gösteriyor. ★★★☆☆



THE COLDEST CITY

Anthony Johnston'ın yazıp Sam Hart'ın resimlediği grafik roman The Coldest City, 2012 yılında çıktı ve daha piyasaya sürülmeden önce bir kopyası eline ulaşan Theron senaryoyu gözüne kestirmişti bile. Filmle grafik roman, bir Watchmen kadar olmasa da çoğu noktada paralel ilerliyor. Yalnız Lorraine'le Fransız istihbaratında çalışan çaylak ajan Sofia'nın sevişme sahnesi aslında Charlize Theron'un filmi diğer casus filmlerinden ayırmak için ne yapabiliriz sorusu üzerine önerilmiş. Evet, diğer casus filmlerinde hiç öyle şeyler yok çünkü.

YÖNETMEN: Byung Gil Jung · OYUNCULAR: Ok-Bin Kim, Ha-Kyun Shin, Jun Sung, Seo-hyeong Kim · IMDB NOTU: 6,7



VILLAINESS

Tür filmlerini düşünürken ister istemez klişelerden kaçamazsınız, örneğin elinizdeki bir gerilimse izleyiciyi hoplatıp zıplatacak numaralar düşünmeniz gerekir veya bir dramaysa mutlaka o gözyaşları akmalıdır seyircinin gözlerinden. Güney Kore'den gelen soluksuz aksiyon Villainess da tam olarak öyle bir film. Benzer yapımları (örneğin Nikita, Infernal Affairs) seyrettiyseniz bunda da ne olacağını baştan sona tahmin edebilirsiniz. Lakin yepyeni ve görülmedik aksiyon sahneleri için izlemelisiniz de bu filmi. Konu desem işte babası öldürüldüğü için intikam yemini edip sonradan saykoya bağlamış suikastçı kızımız var. Polis midir kimdir belli olmayan bir organizasyon tarafından kullanılıyor film boyunca, bir de eski âşığı var ama yeni âşığı daha yakışıklı filan, arada çocuğu oluyor vs. olaylar olaylar kısaca. Lakin filme öyle bir kinetik enerji ve aksiyon duygusu aşılamışlar ki izlerken gram sıkılmadım, muhtemelen siz de sıkılmazsınız. Evet, baştan aşağıya klişelerle dolu olsa da özellikle başarılı oyuncu seçimleri ve ciddi anlamda baş döndüren, kamerayı nasıl kullanıp o sahneleri çektiklerini anlayamadığım aksiyon sahneleri de bayağı güzel. Batılı akranlarından çok daha gaza getiren film "izlerken şöyle bir başım dönsün, yarım saat kendime gelemeyeyim" dediğinizde ilk tercihiniz olsun. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Dramatik anlamda ilkokul müsameresi tadında olsa da aksiyon ve oyunculuk olarak gayet de doyurucu. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Ceyda Torun · OYUNCULAR: Bengü, Deniz, Duman, Gamsız, Aslan Parçası, Psikopat, Sarı · IMDb NOTU: 7,8

KEDİ

Sokak hayvanlarının, şehir hayatına hiç uygun olmadıkları halde (biz ne kadar uygunuz onu da düşünmek gerek) trafik, insanlar ve hava şartlarından oluşan bir tehdit sarmalı içerisinde hayatta kalma çabalarının farkındayız birçoğumuz. Başta esnaf olmak üzere mahalle sakinleri sayesinde hayatı kurtulan hayvan sayısını düşündükçe, hayatta kalamayanlar adına yaşadığım üzüntü bir nebze hafifliyor. Ülkede çok ses getirmemiş olsa da, yurtdışında büyük ilgi gören Kedi filminde, mahallenizde gördüğünüz kedi evlerini yapan, kedilere sıcak dükkânlarını açan o güzel insanları izliyoruz. Başrolde adeta yaşadıkları mahallenin birer sakini haline gelmiş, herkesin sevdiği, saydığı 7 ayrı kedi, bu kedilerin hikâyeleri, haylazlıkları, arka planda İstanbul'un çeşitli semtleri... Yedi-kedi İstanbul. Şimdiden içiniz ısındı değil mi? İzlerken daha da ısınacak. İnsanımıza dair umudunuzu kaybetmiş olsanız dahi, Kedi'yi izledikten sonra umutla dolacağınızın garantisini veriyorum. ■ İPEK

EDİTÖRÜN NOTU: Gülümsetecek, sade ve samimi bir şeyler izleme arayışındaysanız kaçırmayın. ★★★★☆



YÖNETMEN: Patrick Hughes · OYUNCULAR: Samuel L. Jackson, Ryan Reynolds, Gary Oldman, Salma Hayek · IMDb NOTU: 7,0



THE HITMAN'S BODYGUARD

Filmde Samuel Jackson ve Ryan Reynolds var... Artık ne beklemeniz gerektiğini biliyorsunuz herhalde az çok. The Hitman's Bodyguard tam anlamıyla akşam ayaklarınızı uzatarak izleyebileceğiniz (Ailenizle değil ama!) çıtır çerez bir aksiyon filmi. Küfürler, arabalar ve vurulan kötü adamların havalarda uçuştuğu, Ryan Reynolds'ın gerçek hayatta da Wade Wilson olmaktan kurtulamadığını kanıtladığı, Samuel Jackson'ın muhteşem film senaryosunu okuyup "yeterince motherf*cker" yok diyerek cümlelere fazladan küfür eklettiği film, kalkıp da sinemaya gitmenizi sağlayacak bir cazibeye sahip değildi açıkçası, o yüzden izlemek istiyorsanız blu-ray en doğru tercih olacak zaten. Oyuncu kadrosu oldukça sağlam, performanslar da doğal olarak yüz güldürüyor. Sonunda biraz fazla klasik bağlasa da sürükleyici bir akışı da var hani. Senaryosu hafiften klasik: Hapisteki ünlü bir kiralık katil olan Darius Kincaid (Samuel L. Jackson) uluslararası bir mahkemede tanık olarak çağırılır ve Interpol tarafından Amsterdam'a götürülmek üzere yola çıkar. Bu esnada işler karışır ve onu mahkemeye götürme görevi uzman bir koruma görevlisi olan Michael Bryce'a (Ryan Reynolds) kalır. Sonrası da fragmanda izlediğiniz bütün komik sahneler ve arasında geçen hafif aşklı, hafif komedili, bol aksiyonlu bölümlerden oluşan ortalama bir film oluyor. Küfürden rahatsız olmuyorsanız keyifli vakit geçirtecektir. ■ TARIK

EDİTÖRÜN NOTU: Atıştırmalık aksiyon filmleri kuşağının yeni bir üyesi. ★★★☆☆



SARP KÜRKCÜ

YARATICILAR: Duffer Kardeşler **OYUNCULAR:** Millie Bobby Brown, Gaten Matarazzo, Winona Ryder, Noah Schnapp **IMDb NOTU:** 9,0

STRANGER THINGS 2

"Harrington Special" istiyoruz!

Bir şeylerin adaptasyonu olmayan eserler izlemek için kılı kırk yarmak lazım artık. Ya kitaptan devşirmeler, ya animeden esinlenmeler, ya filmden dizileştirmeler... Özgünlüğün can çekiştiği bir dönemin sancıları arasında doğan güzel şeylerden biri de Stranger Things idi. Kimilerine "80'lerin referansına fazla sırtını dayamış, kimi yerlerde zorlama" gelse de ben ayağa kalkıp alkışlayabilirdim ilk sezon sonunda. Duffer Kardeşler her neyle besleniyorlarsa, bilim kurgu / fantastik eserlerin görsel kısmında insanların ona ihtiyacı var.

Çünkü evet, aynı gazlamayı Stranger Things 2 (isim akımının başlangıcı olan Jaws 2 gibi) için de yapabilirim. Çünkü Stranger Things 2, ilk sezonun açtığı yoldan güçlü bir şekilde ilerliyor. Buradaki önemli faktör şu: Bu yoldan "kendi tarzında" ilerlemeyi seçiyor.

Eskinin yenisi nasıl olur?

İnsanların yeni sezona dair en büyük eleştirileri, herhalde "Neden ilki gibi değil?" olacaktır. Çünkü bu eleştiri özünde doğru. İkinci sezon, ilkinden farklı bir temaya, bir ritme, bir oyuncu etkileşimine sahip. İyi de bir eserin gelişmesi, geçmişinin üstüne bir şeyler katması zaten aynıyı tekrar ederek değil, doğru sayılabilecek yönlerden birinin yönetmen ve yazar ekibinin seçimi doğrultusunda takip etmesine bağlı değil midir? Stranger Things 2 de tam olarak bunu yapıyor. Ortada "daha iyi, daha büyük, daha ihtişamlı" bir şey yok yani. Ortada süregelen bir hikâyenin ikinci basamağı var sadece. Ki bu basamak yeni rakipler, düşmanlar ve dostlarla inşa edilmiş durumda.

Monster manual, 1ST EDITION

Tamam tamam, gelelim bu sezonun ne kadar ustalıkla işlendiği kısmına. Stranger Things 2, bu sezonun baş düşmanından AD&D referanslarına, filmlerden Halloween partisi kostümlerine kadar yine döneminin müthiş bir yansıması olmuş. Arcade salonundaki oyunlar, Dustin'in odasında raflarda duranlar, Will'in odasındaki posterler, Hawkins dışında geçen bölümlerdeki duvar yazılarındaki isimler... Her şey o kadar 80'lere uygun, Billie (Decre Montgomery) ve Max (Sadie Sink) ana ekiple o kadar dengeli, Bob (Sean Astin) ile her şey o kadar bütün ki. Sahne sanatı eskilerinin "sahneye çıkan tüfek" referansı Stranger Things 2'de muazzam şekilde yerine oturuyor diyeyim, eski programlama dili BASIC de buna dâhil.

Yenilikleri överken eskilerin başarısına gölge düşürmek de olmaz tabii ki. Diziyi izlediğinizde hemfikir olacaksınız, Steve Harrington'dan müthiş bir spin-off malzemesi çıkabilirmiş, tek tek saymama gerek olmasa da önceki sezondan izlediğimiz herkes (Jonathan hariç, bence) yine yerine oturdukları harika karakterlere bürünmüşler. Ama Will (Noah Schnapp) belki de performansların en muazzamını sergiliyor diyebilirim.

Every breath you take – The Police

Son celsede söyleyebilirim ki, Stranger Things ilk sezonunda ortaya ne koyduysa, ikinci sezonda tematik ve duygusal olarak bu bahsi artırmış durumda. Belki insanların istediği oranda bir patlama yaşatmadı (ki görsel efektler ya da ses tasarımı konusunda muazzam işler başarılmış yine) ama kimsenin olduğunu iddia edilen şeylere inanmadığı, aptalların hüküm sürdüğü yaşamlar yerine ciddi, "psudo-normal" bir kasabanın tasviri yine mükemmel şekilde karşımızda. Tek tek kulp bulabileceğiniz şeyler vardır belki, ama bütün olarak 2017 sonunda TV'deki en iyi şeylerden biri Stranger Things 2, size meydan okuyorum.

EDİTÖRÜN NOTU: Hikâye bir yıl sonrasından, aynı temel kalite ve sürükleyicilikle devam ediyor. Keşke biraz daha uzun olsaymış. ★★★★★

YARATICI: Sam Esmail **OYUNCULAR:** Rami Malek, Christian Slater, Portia Doubleday **YAYINLANDIĞI KANAL:** USA Network **IMDb NOTU:** 8.6

3. SEZON



MR. ROBOT

2. sezon finali yazımda, dizinin yapboz parçalarının birleştirilmesiyle ilk baştaki salt sistem eleştirmeni hüviyetinden fazlasıyla sıyrıldığını not etmiştim. Yeni sezon itibariyle de söyleyebileceğim, Mr. Robot geçen sezon ilmek ilmek işlenen yeni kimliğine artık alışmış.

Diziyi izleyenler artık sinematografiyi de içeren belli bir çıtayı aşmış kalite düzeyine zaten alışkın. Benim daha ziyade bahsetmek istediğim bölümlerde yapılan imalar ve bundan sonraki istikametin ne olabileceği. Özellikle Elliot'ın yaşadığı kimlik çatışmasına rağmen E-Corp'a ilişkin yepyeni bir stratejiyi benimsemiş olması, yitip giden eski karakterler ve yeni girenler (evet, Irving'den bahsediyorum) ve en önemlisi, Whiterose'un bizzat takip ettiği "gizemli proje" ile Angela'nın "geri-almaya" dair söyledikleri falan derken, dizi sanki bu sezonla birlikte daha da derin sulara yelken açıyor.

Son olarak, evet, hâlâ daha Elliot psikoloğunun sorduğu basit sorulara bile evet ya da hayır demek için dakikalarca bekleyebiliyor. Ama Malek'in Emmy'e layık görülen oyunculuğunu ve başarıyla canlandırdığı Elliot'ın ruh halini düşününce, bundan çok da rahatsız olmamamız gerekir sanki he? Tempo yer yer düşüyor, bu kaçınılmaz bir bakıma. Yeter ki 2. sezon kabak tadı veren yanlışlar tekrarlanmasın. **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Mr. Robot tam gaz devam, geçen sezon sonu yükselttiği heyecanı başarıyla sürdürüyor. ★★★★☆

YÖNETMEN: Steve Lightfoot **OYUNCULAR:** Jon Bernthal, Amber Rose Revah, Ebon Moss–Bachrach, Ben Barnes **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDb NOTU:** 9.1

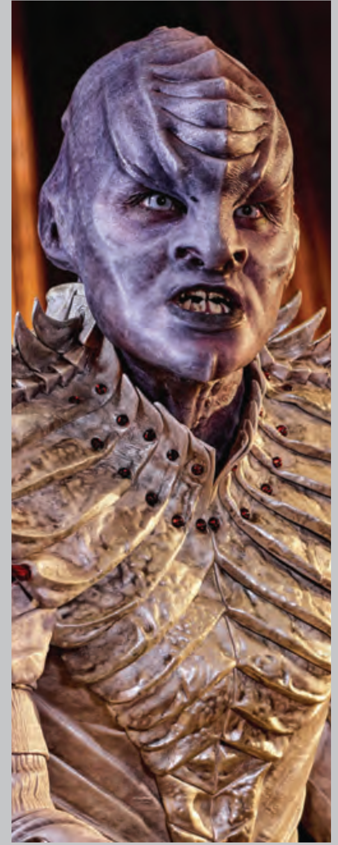
YENİ DİZİ



THE PUNISHER

Netflix'ten yine tartışmaya çok açık bir Marvel dizisi geldi ancak bu sefer mevzu kalite tartışmak değil, dizinin kime hitap ettiğini çözebilmek. Frank Castle öyle kolay kolay kendinizle özdeşleştirebileceğiniz bir karakter değil, soğuk bir ölüm makinesi. The Punisher'ı 13 bölümlük uzun bir konu içerisinde sunmak için Castle'ı insanileştirmeye gerek var. Bu yüzden yapılan da, ilk sezonu baştan sona bir travma sonrası stres bozukluğu hikâyesine çevirmek olmuş. Dizinin yazımı ve oyuncululukları gayet güzel aslında, bu farklı bakış açısından işlemek için Frank Castle ciddiye alınmış ve buna emek harcanmış lakin bu yolda keyif faktörü yer yer çok göz ardı edilmiş. İlk 7-8 bölüm boyunca epey az aksiyon var ve son beş bölümde artan tempo bu uzun hazırlık aşamasını affettirmiyor açıkçası. The Defenders gibi her yanından dökülen, sulandırılmış bir uyarlama değil ama ismi The Punisher olan bir diziden bekleyeceğiniz aksiyonun yarısını bile bulamıyor, bütün sezon askeri komplo hikâyesi izliyorsunuz. **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Daredevil'ın ikinci sezonunda, kendi dizisinde izlediğimizden daha fazla Punisher izledik diyebilirim. ★★★★☆



YÖNETMEN: Bryan Fuller, Alex Kurtzman **OYUNCULAR:** Sonequa Martin–Green, Doug Jones, Shazad Latif **YAYINLANDIĞI KANAL:** CBS (ABD), Netflix (Avrupa) **IMDB NOTU:** 7,3

STAR TREK DISCOVERY

Marvel ve DC Comics evrenlerinde geçen dizilerden tam sıkılmışken köklü bir evren daha televizyonlarda boy göstermeye başladı. Star Trek: Discovery'de yer alan ekibimiz USS Discovery mürettebatı. Ekip alışkın olduğumuz üzere farklı gezegenlerde araştırmalar yapmak için görevli bir birlik. Her sezon bir ana hikâyenin etrafında şekillenecek gibi gözüken Star Trek: Discovery şimdilik izleyicilerin bilimkurgu ihtiyaçlarını karşılayacak gibi duruyor. CGI'lar arada göz kanatacak gibi oluyor ama henüz o seviyeye ulaşmadı (Si-Fi veya CW dizileri seviyesine gelmedi henüz). Oldukça farklı ırkı sıkça görme imkânı bulduğumuz Star Trek: Discovery'nin karakter tasarımları ve makyajları da oldukça iyi gözüküyor ama umarım bir çıt daha ileriye taşırlar. **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Evet Doug Jones yine bir yaratığa can veriyor. ★★★★☆

YENİ ALBÜM

C. SERPİL ULUTÜRK

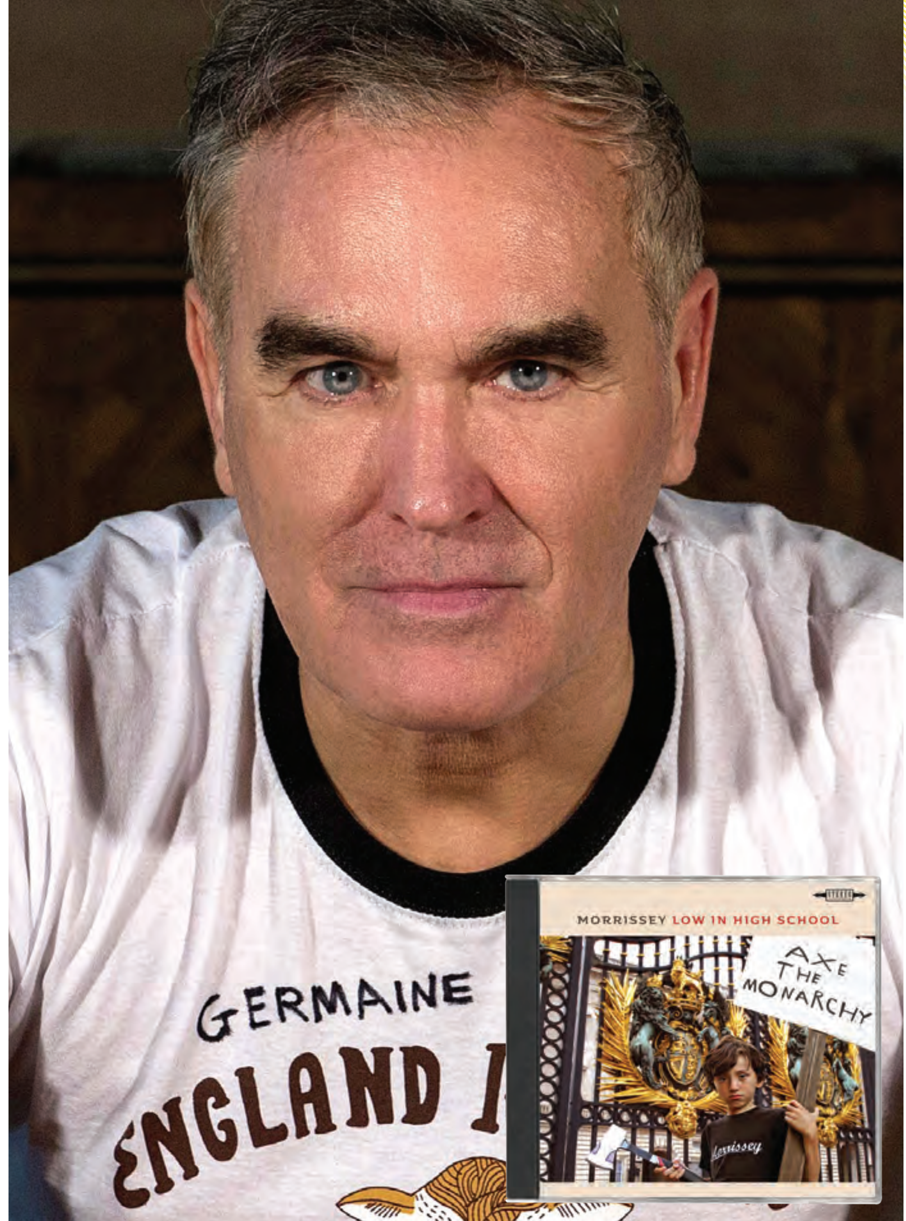
MORRISSEY
LOW IN HIGH SCHOOL

"Bildiğim her şey beni terk ediyor"

Geçen yıl Twitter'da falan bir ünlünün ismi geçmeye başlayınca içim eziliyordu, o da mı gitti, sevdiğim biri daha mı öldü diye… Bu yıl da benzer bir duyguyla kapanıyor ama bu kez konu ölüm değil, geçmişlerinde taciz, tecavüz gibi korkunç suçlar olduğu ortaya çıkan ünlüler. "NEEEY, Morrissey de mi?!" demeyin, değil çok şükür (en azından henüz değil) ama geçtiğimiz ay Morrissey'in istismarcı ünlüleri savunur duruma düştüğü demeçlerine maruz kaldık. Adamın ettiği laflar ne kadar kulağımı tırmaladıysa yeni albümün seslerini bir o kadar sevdim. Sinir bozucuydu, kendi çapında bir varoluş krizi yaşattı. Her an etrafıma bir koza örüp ipek vermeye başlayabilirim sevgili arkadaşlar, bünyem darmadağın. En güzel çocukluk anılarında başrol oynayan büyükbabanın ırkçı olduğunu fark ettiğin yaşa geldiğinde ne hissettiysen işte oradayım... Moz da başından beri uyuz bir adamdı sonuçta ama yıllar geçtikçe daha da "şey" olmuş.

Big mouth strikes again

Yıllardır aradığım şarkılar var *Low In High School*'da. *Spent the Day In Bed*, The Smiths tayfası tarafından yapılmış, bir kutuda yıllarca saklanıp bugün tekrar gün ışığına çıkarılmış gibi bir 1986 enerjisi taşıyor. *Half a Person* dinliyormuşçasına keyif alıyorum dinlemekten. Romantik oğlan şarkısı gibi başlayıp medyanın bizi korkutmaya ayarlı bir aygıt olduğu mesajıyla bitiyor. Zaten daha kapak görselinden başlayarak albümün tamamında sistemle bir kavga hali var Steven Patrick Morrissey Bey'in. Elindeki "Monarşiyi Baltala" pankartıyla Buckingham'ın kapısında duran çocuk içeride bizi neyin beklediğini az çok anlatıyor. Ama albüm boyunca verdiği mesajlar o kadar karışık ki, gerçekten hiç uğraşasım yok bu adam alt-right mı yoksa özgürlükçü mü, sırf "Bende hâlâ iş var" demiş olmak için şarkılarına rastgele ajitatif dizeler mi serpiştirmiş, neden *In Your Lap* (Kucağında) isimli şarkı "Arap Baharı hepimize bir çağrıydı" diye başlıyor, *Jacky's Only Happy*'nin sonunda "exit" mi diyor, "brexit" mi, bunları tartışmak istemiyorum.



MORRISSEY'İN 3H'Sİ BU ALBÜMDE BİR ARADA: HUYSUZLUK, HÜZÜN VE HUZURSUZLUK.

En azından şimdilik. Birbirinden güzel bu şarkıları dinlemek istiyorum sadece, Morrissey'in giderek derinleşen güzel sesini ve yüksek tempolu hüzün saçma yeteneğini gerçekten özlemişim. Yeni şarkılar her şeyden çok bu ikisini veriyor şu an.

Sözlerden ne kadar kaçarsanız kaçın, albüm boyunca devam eden İsrail takıntısını görmezden gelmeniz mümkün değil diğer yandan. *You Are the Quarry*'nin Amerika temalı olması gibi *Low In High School* da Moz'un Tel-Aviv günleriyle birleşmiş. Ve elbette sadece bir geriplan manzarası değil Tel-Aviv, üstü kapalı mesajlarla dolu pek çok dize eşlik ediyor bu maceraya.

Eleştirmenlerden iyi notlar almadı albüm, görebildiğim kadarıyla bunun bir numaralı sebebi de Moz'un ortaya koyduğu kavgacı üslup. Fakat uzun yıllar kendisini takip eden bir dinleyicisi olarak en kalıcı albümlerinden biri olacağını şimdiden söyleyebiliyorum *Low In High School*'un. Belki Morrissey sevmeye başlamak için geç kaldınız ama benim gibi eski tayfadansanız biraz da burnunuz sızlayarak uzun uzun dinleyecek bir albümünüz oldu, tadını çıkarın.

EDİTÖRÜN NOTU: Ürkütücü, yaşlı bir adam parkta kulağınıza eğilip "Gençler, aşk var mı?" diye sormuş gibi düşünün. Ama adam Morrissey. Kendisini tanımıyorsanız, parktan kaçar gibi bu albümden de koşarak kaçın. ★★★★★



BÜYÜK EV ABLUKADA
FIRTINAYT

Son yıllarda enteresan isimli indie gruplarımızda bir artış var biliyorsunuz. Son Feci Bisiklet, Yüzyüzeyken Görüşürüz, Jakuzi, Palmiyeler ve Dolu Kadehi Ters Tut bunlardan bazıları. Büyük Ev Ablukada ise bu furyanın ilklerinden ve yerleri özel. Zira hem popülist değiller hem de gayet 'gerçekler'. Bu yaklaşım daha karışık bir soundu olan yeni albüm için de geçerli. Kendi kurdukları Olmadı Kaçarız Plakçılık'tan çıkan albüm, başlangıcı gayet saykodelik ve etkili bulduğum *Güneş Yerinde* ile yapıp *Arayan Bulur*'un neşeli disco sularına kayabiliyor. Arada 2 dakikalık bir rap molası olan *Benim Kafam S**tirmiş Gitmiş* var. Böyle böyle sağdan soldan, doğudan batıdan güzel bir sentez yakalamışlar. Ha sözler yine vurucu, yine acıtıcı fakat bu sefer müzik daha bir olmuş, oturmuş gibi geldi bana. Özellikle sürekli bir şeyler üretip müzikal olarak yerinde sayan grupların feyz alması gereken bir albüm olmuş Fırtınayt. Kuralların esnetilip genişleyebildiği bir evrende yaşadığımızı ve bir tarzınız olsa dahi onun içinde yeni arayışlara hep yer olduğunu, denemekten vaz geçilmemesi gerektiğini hatırlatıyor. Ki bence çok da iyi yapıyor su gibi akıp gittiği 47 dakika içinde. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Indie gruplarımız büyüyüp serpilirken her ay böyle güzel sürprizlerle karşılaşmaya iyi alıştık. Fırtınayt bu yılın kaçırmamanız gereken Türkçe albümlerinden. ★★★★☆



OLD DOMINION
HAPPY ENDINGS

Eren "Robert Plant albüm yapıyor hadi yaz" deyince dedim "Yaw yiter artık, dede herhalde güzel yapar da özleyen varsa zaten dinler bilmeyen varsa da bir zahmet gidip Led Zeppelin dinlesin, huzurevine döndü müzik kısmı, yeni bir şeyler yazalım!" Ama tabii müzik dinleme alışkanlığının önemli kısmı Spotify'da listeler dinleyip yeni insanların adlarını bile öğrenememeye döndüğü için yeni insan da keşfedemiyoruz, ben de son zamanlarda çok dinlediğim country listesinden rastgele yeni birilerini bulayım bari dedim. Yani birkaç gün öncesine kadar adını bilmediğim bir gruptu Old Dominion. Bu rastgele birini seçme olayı özellikle country'de güzel işliyor çünkü country dediğimiz şey zaten öyle çok çetrefillenen, çeşitlenen bir şey değil. Yani ben burada size Old Dominion öneririm, eserse açar dinlersiniz, severseniz aynısından milyon tane daha var zaten, yürür gidersiniz. Bu arada country deyince birkaç yıl öncesine kadar çok daha ilkel bir şey gelirdi benim aklıma, sizin de türle alakanız yoksa aynı şeyi düşünüyor olabilirsiniz ama aslında country türü güzel modernleşmiş, her koşulda dinlenebilen (ama özellikle de yolculukta şahane giden) bayağı tatlı ve hafif bir şey haline gelmiş. Bir dinleyiniz, herkes sever bence. ■ **ÖMER**



EDİTÖRÜN NOTU: "Arkada çalsın, çok da dikkatimi dağıtmadan hafif hafif enerji versin" albümü. ★★★★☆



VEGA
DELİNİN YILDIZI

"Vega!" dendiğinde aklına Street Fighter dövüşçüsü gelmiyorsa, doğru sayfada hatta doğru satırlardasın dostum. SF'de Vega'yı ne kadar sevmiyorsam, topraklarımızın en güzel gruplarından Vega'yı da o kadar çok severim. O kadar da çok özlemiştim ki, tarifi zor. Zaten ülkenin en çok özlenen gruplarının başında gelir Ankaralı Vega. Bunun da tek nedeni tabii ki 12 yıldır grubun müzik üretmiyor oluşu ve son yıllarda konser dahi vermiyor oluşuydu. Geçmiş zaman eki kullanıyorum çünkü o özlem dolu günler sona erdi!

Vega, Delinin Yıldızı adlı albümüyle nihayet geri döndü. Albümde 10 parça var ve 45 dakika kadar. Hemen "kısacıkmış ya" demeyin, emin olun yeterli. Ha, 100 kere dinleseniz de doyum olmuyor ama arayı ısıtmaya yeterli. Albümün en ilginç yanı, sanki 2005'te yapılmış, derin dondurucuya atılmış da bugün dolaptan çıkmış gibi bir havaya sahip olması. Bunun Vega delileri için iyi bir haber olduğu muhakkak çünkü Vega soundunu aynen korumuş demek. Hatta Deniz de vokallerde aynı yelpazen gidiyor, sanki zaman sesinden hiçbir şey götürmemiş gibi. Sözler keza; yer yer oldukça kişisel, yer yer deli. Bazen üzüyor, bazen dans ettiriyor. Eski sevgilileriniz aklınıza geliyor, sonra geçiyor. Genelde 2000'lerin o puslu, ilginç atmosferi hatırlanıyor. Delinin Yıldızı bir kelime olsaydı "nostalji" olabilirdi. Tabii madalyonun diğer tarafı da şu; biz o günkü biz değiliz, büyüdük, çok şeyler yaşadık; atmosferin bu nedenle yer yer tinerle seyreltilmiş hissi yaratması bundan. Aynı soundun günümüze çok da ayak uydurabildiğini söyleyemem, özellikle davulların. Ama dediğim gibi bu albüme büyük bir mercek tutmak boş çünkü bu bir "kavuşma" albümü, özlem giderme albümü. Aslında Vega'nın konserlere başlamış olması daha büyük bir haber. Kışın geldiğine hiç bu kadar sevinmemiştim. ■ **VOLKAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Müzik camiamızın Half-Life 3'ü çıktı! ★★★☆☆



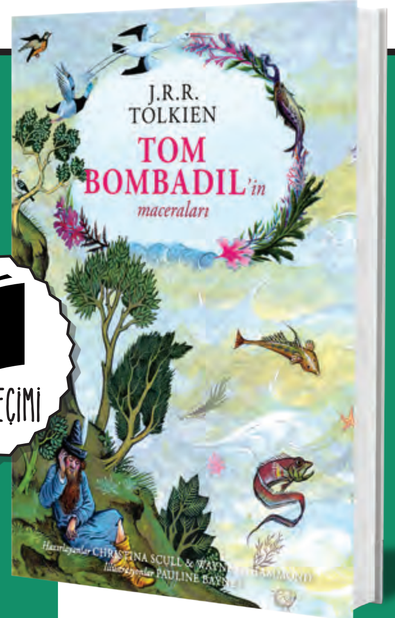
HAZAL ÇAMUR

J.R.R. TOLKIEN

TOM BOMBADIL'İN MACERALARI

VE KIRMIZI KİTAP'TAN BAŞKA ŞİİRLER





"İhtiyar Tom Bombadil neşeli adamdı; Parlak maviydi ceketi, çizmeleri sarıydı"

Eğer bir Orta-Dünya sakiniyseniz Tom Bombadil adı ceketinizin önünü ilikleyeceğiniz ama bunu yaparken de kıs kıs güleceğiniz türden bir neşeyle karışık saygı uyandırır. O, Tolkien tarafından bilerek bir muamma olarak bırakılmış, tanrı mı, yüce varlık mı, yoksa sıradan biri mi olduğu çok uzun yıllardır tartışma konusu olmuş muzip bir canlıdır. Orta-Dünya'ya düşen ilk yağmuru görecek kadar yaşlıdır. Ne iyidir ne de kötü. Hobbitler onu dost canlısı ve yardımsever sayar. Biz okurlarsa onun şen şakrak benliği altındaki gizemlerle derin düşüncelere dalarız.

Tom Bombadil yüzüğü takıp da görünmez olmayan Orta-Dünya'daki tek kişidir. Dahası, Frodo onun önünde yüzüğü taktığında da onu rahatlıkla görebilmiştir. Tüm bunların yanındaysa büyülü şarkıları, dinmeyen kahkahası ve birçok canlıyla olan atışması ve dostluğuyla iç ısıtan bir karakterdir. İşte bu sıradışı karaktere dair geçtiğimiz günlerde daha önce dilimize çevrilmemiş koleksiyonluk bir eser kazandırıldı. Tolkien'in özellikle birlikte çalışmakta ısrar ettiği sanatçı Pauline Baynes'ın eşsiz çizgileri ve şiirlere adeta can verdiği yorumlayışıyla resimli bir ciltti de bu.

Tom Bombadil'in Maceraları ve Kırmızı Kitap'tan Başka Şiirler, İthaki Yayınları tarafından bizlerle buluşturuldu. Tamamı 16 şiirden oluşan bu inanılmaz eser, Bombadil'i anlatan 2 şiir, *Hobbit* ve *Yüzükler Efendisi*'nde geçen Aydaki Adam Çok Geç Kaldı, Fil ve Taş Trol parçaları ile elf güzelliğindeki Firiel'in yer aldığı Son Gemi, Prenses Mii, İstif ve daha nicesi gibi şaheser niteliğindeki şiirleri de içeriyor.

Tolkien araştırmacıları *Christina Scull* ve *Wayne G.Hammond*'ın titiz çalışmaları ve ayrıntılı notlarıyla genişletilmiş eser, Tom'un nesir şeklinde yazılmaya başlanan hikâyesinin bir parçasını da içinde barındırıyor. Eserin sonundaysa Tolkien'in elyazması elfçe çalışmalarından fotoğraflarla her şiire dair derinlemesine çözümlemeler mevcut.

Hollanda'da üretilmiş bir kukla oyuncaktan yola çıkarak oluşturulduğu düşünülen Tom Bombadil, Tolkien'in çocuklarına ait bir oyuncak. Roverandom gibi kitaplardan da öğrendiğimiz üzere, büyük usta çocuklarına ait oyuncakları öyküleştirmeyi pek seviyor. Tom'un başlangıçta İngiltere civarında başlayan macerası, Oxford Magazine'de basıldıktan sonra Orta-Dünya'ya konu oluyor. Böylece Höyük-adam Cadı-Kral'ın hizmetkarı olurken, İngiltere'nin yerini Shire alıyor.

Orta-Dünya'yı bir de şiir türünde solumak, daha önce ustanın *Yüzüklerin Efendisi* ve *Hobbit*'te şahit olduğumuz şairliğini tekrar görmek ve Tom Bombadil hakkında nicesini öğrenmek isteyen herkesin; ama en çok da Orta-Dünya'ya gönül vermişlerin bu kitabı kaçırmaması gerek.

EDİTÖRÜN NOTU: Niran Elçi'nin tertemiz çevirisi, Baynes'ın harika çizimleri, Tolkien'in imzasının işlendiği cildi ve İthaki Yayınları'nın kaliteli baskısıyla miras bırakılacak türden bir çalışma ortaya konmuş. ★★★★☆



TOM BOMBADIL TANRI MIDIR?

Frodo, Altınyemiş'e sorar: "Tom Bombadil kim?"

"O işte…" der güzeller güzeli Altınyemiş. Bazı uzmanlar bunu Tanrı'nın Musa'ya verdiği cevap olan "Ben, ben olanım" ile eşdeğer görerek Tom'u tanrı ilan etmiştir. Nitekim o, Orta-Dünya'ya düşen ilk yağmuru görmüştür. Fakat Tolkien bunu kesinlikle reddetmekle birlikte, Tom'u tanrı olarak görmenin onun karakter gelişimine katkı sağlamadğını savunmuştur. Onu kendisi için bile bir muamma olarak bırakmaktan büyük keyif aldığını belirtmiştir.









J.R.R. TOLKIEN

KULLERVO'NUN HİKÂYESİ

Silmarillion'a giden yolda ilk adım

Hakkıyla yeni bir Tolkien kitabı okumayalı kaç yıl olmuştu sahi? Hakkıyla derken, Yüzüklerin Efendisi'nin o efsanevi çevirmeni Çiğdem Erkal İpek'in elini sürmediği diyorum. Hah, şimdi açığı kapatıyoruz! Üstelik daha önce dilimize çevrilmemiş bir Tolkien kitabıyla!

Çiğdem Erkal İpek'in yeniden Tolkien dünyasının dizginlerini eline aldığı Kullervo'nun Hikâyesi'nde bir Tolkien uzmanı olan Verlyn Flieger'ın notlarıyla zenginleştirilmiş bir baskı bekliyor bizi. Turin Turambar'ın atası Kalervo oğlu Kullervo'yu konu alan eser, Silmarillion'a giden yolda bir mihenk taşı. Bahtsızlıkta Turin'e denk olabilecek Kullervo; babasını öldüren, annesini kaçıran, daha küçük bir çocukken canına üç kez kasteden karanlık büyücü Untamo'nun yanında yetişmiştir. Büyücüden intikam almaya yemin ettiği yolda efsanelere yaraşır felaketleri de başına çağırmış olur. Tolkien'in "*Kendi efsanelerimi yazma teşebbüsümdeki çıkış noktam*," dediği eser, harika açıklamaları, muazzam çevirisi ve baskısıyla Tolkien külliyatlarımızın yanındaki yerini mutlaka almalı. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu eser için hem Verlyn Flieger'ın, hem de İthaki Yayınları'nın verdiği emek yadsınacak gibi değil. Bitmemiş Öyküler'den sonra başımıza gelen en güzel şey. ★★★★☆



DOOM KİTABI

Shotgun eşliğinde okuyunuz

Oyunlar hakkında konuşurken sürekli Doom örneği verdiğim için Ömer bazen bana kızar. Yeri ayrıdır Doom'un benim için, çocukluğumun en heyecanlı zamanlarını geçirdiğim oyundur. Bu yüzden Mahmut Saral'ın yazdığı Doom Kitabı'nı görünce acayip heyecanlandım. Okumaya başlamadan evvel acaba David Kushner'in Masters of Doom'una çok benziyor mu diye endişelenmiştim ama kitabı yuttuktan sonra hiç öyle olmadığını, Mahmut'un tamamen farklı ve lezzetli bir yola girdiğini gördüm.

Daha kitabın başlarında Mahmut'un dönemin, yani 90'ların havasını anlattığı sayfalarda gülümsemeye başladım, kitaba ısınmıştım bile. Mahmut'un güzel anlatımı da buna eklenince Doom serisi hakkında "Demek böyle bir şey de varmış!" dediğim birçok yeni bilgi öğrendim. Kendisinin John Carmack'la karşılaşmasını anlattığı bölümde hem biraz kıskandım (yalan yok) hem de ben de oradaymışım gibi heyecanlandım. Masters of Doom'da Doom'un yapımcılarının hayatları etrafında dönen bir kitap okurken Mahmut'un eserinde baştan aşağıya Doom hakkında edinilebilecek her detayı öğreniyorsunuz, hem de zerre sıkılmadan. Okuduktan sonra keşke bitmeseydi dediğim kitaplardan olan Doom Kitabı'nı her oyun meraklısı okumalı. ■ **NURETTİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Umarım Mahmut başka oyunların da hayranıdır ve yeni kitaplar yazmaya devam eder. ★★★★☆

RALPH KEYES

HAKİKAT SONRASI ÇAĞ: GÜNÜMÜZ DÜNYASINDA YALANCILIK VE ALDATMA

Yalancıyım ama yalanı sevmiyorum

Kurgu kitaplarına nasıl âşıksam kurmaca dışı kitaplara da o denli bayılırım. Beyin pistonlarımı çalıştıracak, sorgulatacak ve bu sırada bana genel kültür katacak eserlere zihin kapılarım sonuna kadar açık. Bu kitap da tam olarak onlardan biri işte. Yaşamımızın en büyük parçası olan yalanı konu alıyor. Hepimizin çok iyi bildiği üzere yalan bir ihtiyaç. Fakat toplumsal bir refleks haline dönüşmesi sizce de garip değil mi? Yazar Ralph Keyes tam da bunun üzerine eğiliyor. Yalanın tarihsel kökeninden başlayıp toplumsal refleks haline gelmesine, yalan olduğunu bildiğimiz şeyleri nasıl olup da onayladığımıza ve kamuoyunu belirleyen parametrelerin gerçekler yerine duygular olmasına kadar, pek çok şeyi konu ediyor. Ben bayıldım. İyi ki çevrildi, iyi ki okudum. ■ **HAZAL**

ADRIAN BARNES

UYUYAMAYANLAR

Uyumadan yaşayan hayaletler

Uyuyamayanlar, Adrian Barnes'ın ilk kitabı, Arthur C. Clarke ödülü finalisti. İlginç bir konusu var: Birçok insan uyuyamamaya başlamıştır, uykusuz geceler üst üste bindikçe sonsuz karanlığa yaklaşmaktadırlar. Akıl ve sağduyularını yitirenler benliklerinden kopmaya başlarlar. İllet bir hastalığı yendiği sıralarda bu karamsar distopyayı kaleme alan A. Barnes'ın anlatıcısı yazar Paul'de, insanlıkla ilgili kendi yorum ve düşüncelerini görürüz. İnsanın kırılgan bir yapısı olduğuna, belli süreler boyunca uykusuzluk çekince uygarlığın temel taşlarının, değerlerin hasar göreceğine, bencillik ve kurnazlığın ön plana çıkabileceğine vurgu yapıyor Barnes. Bir yandan da, umudu koruyabilmek için sevgiye ihtiyacımız olduğunu fark ediyoruz. Günlük şeklinde sunulan, taşlama ve göndermelerle dolu, sivri bir mizah. ■ **NOYAN**



ÖMER AKDAĞ

MADE IN ABYSS

Derinlikli mevzular

Sezondaki ilgi çekici animelerin ilk 1-2 bölümünü izler, hoşuma giderse devam ederim. *Made in Abyss* iyiydi hoştu ama o kadar da sarmamıştı, devam etmemiştim o yüzden. Sonra baktım insanlar övüp duruyor, puanları tepelerde geziyor, bana da izlemeye devam etmekten başka çare kalmadı. Dedikleri kadar varmış hakikaten.

Dünyada, kuyu mu desem, delik mi desem, mağara mı desem, çok derinlere inen bir yer bulunur. Abyss adı verilir buraya. İçeride çeşitli yaratıklar, harabeler, kalıntılar, değerli eşyalar, tuhaf bir habitat vardır. Hazineler insanları çeker tabii, girişine dev bir kasaba kurulur. Yalnız Abyss'in şöyle de bir durumu var, aşağıya istediğiniz gibi inebiliyorsunuz ama tekrar yukarı çıkmak sıkıntı. İlk katmanlardan yukarı çıkınca yalnızca mide bulantısı vs. gibi rahatsızlıklar hissediliyor ancak daha aşağılardan yukarı çıkmaya kalkıldıkça insanlar insanlıklarını yitirebiliyor, hatta ölebiliyor. Diplerde neler olduğu bilinmiyor o yüzden. Başkarakterimiz Riko adında bir yetim kız ve Riko'nun bulduğu, hafızasını kaybetmiş bir robot çocuk olan Reg. İkilinin, Riko'nun Abyss'in içinde uzun zaman önce kaybolmuş annesini aramaya çıkması hakkında *Made in Abyss*.

Gizem unsurunu hem temasıyla hem de dış sesin kullanıldığı ilginç anlatım tarzı ve muğlak cümleleriyle şahane veriyor *Made in Abyss*. Seri bir yolculuk hikâyesi, bir macera ve iyi verilmiş gizem hissiyatı bu yolculuk hikâyesine çok şey katıyor. Bir yandan ikilinin macerasını izlerken bir taraftan da "Bu Abyss ne?", "Bu kalıntılar ne?", "Neden böyle bir lanet var?", "Reg ne iş?", "Riko normal insan mı gerçekten?" vs vs gibi sorular kafanızda dönüp duruyor. Ve çok ilginç işlenmiş birçok karakter de sizi o dünyanın tuhaf gerçekliğinde hissettirme olayını çok iyi başarıyor. Riko ve Reg sevimli çocuklar ama onlardan da öte Ozen gibi, Nanachi gibi çok seveceğiniz karakterlerle tanışacaksınız.

Tabii her ne kadar genel olarak çok ağır bir hissiyatı olmasa da zaman zaman tragedyaya dönüşme durumu da var *Made in Abyss*'in. Spoiler tabii ki vermeyeceğim ama sıkıntılı anlar da sizi bekliyor. Yılın en iyi animelerinden olduğu kesin *Made in Abyss*'in. Kısa da zaten, 2018'de devam serisi gelmeden bir aradan çıkarın derim.



YENİ ANİMELER

■ Birkaç taze isim önce: Servamp, Real Girl, Afterlife Inn Cooking, My Part-Time Job is at an Evil Organization, Akkun and His Girlfriend, Yuuna and the Haunted Hot Springs, Eromanga Sensei (Ova), The Caligula Effect, Miss Caretaker of Sunohara-sou, The Seven Heavenly Virtues, 25-Year-Old High School Girl: I'll Do What Can't Be Taught to Children.

■ **In This Corner of the World** bu yılın en ses getiren filmlerinden. Genişletilmiş versiyonu çıkacakmış.

■ Miyazaki'nin yeni filminin adı belli oldu: **How Do You Live?** (Kimi-tachi wa Do Ikuru ga). 3-4 yıl sürecekmiş tamamlanması.

■ **Gintama**'nın Ocak'ta başlayacak 4. sezonu, manganın şu sıralarda devam eden son hikâyesi olan Silver Soul'u konu edinecekmiş.

■ **Planetarian**'ın VR animesi için 90 bin dolarlık bir kitle fonlaması başlatıldı ve 2 günde başarıya ulaştı.

■ Huzurun dibine vuran serilerden **Amanchu**'nun ikinci sezonu Nisan'da başlayacak.

■ Solda gördüğünüz **Made in Abyss**'in ikinci sezon duyurusu da gecikmedi. Tarih belirsiz şu an için.



YAPMA WATSUKİ...

Hollywood'da şu sıralarda skandal skandal üstüne malumunuz. Eren birkaç sayfa önce bu konuda bir şeyler karaladı eğer yabancıysanız. Dalga Japonya'ya da ulaştı. Şahsen en sevdiğim anime/manga serilerinden olan Rurouni Kenshin'in mangakası Nobuhiro Watsuki, çocuk pornosu bulundurmakla suçlanıyor. Ceza da alacak gibi, suçunu inkâr etmiyor.

Bu gelişme sonrası Kenshin'in şu an devam eden Hokkaido hikâyesi iptal oldu, henüz geri dönüp dönmeyeceği meçhul.

Kişisel olarak Watsuki'ye saygım kesinlikle azalmış olsa da Kenshin'i yine aynı derecede sevmeye devam edeceğim. Yaratımla yaratıcıyı ayırmayı tercih etmişimdir her zaman için, size de aynısını öneririm ama biliyorum, kolay da değil.



KISA KISA

■ **Welcome to the Ballroom**'un animesi orijinal mangaya yetişti ama anime bitmiyor, mangadakinden farklı bir şekilde devam edecek hikâye.

■ **Pokémon** animesinin 1000. bölümü kutlu olsun!

■ Manga çizerlerinin çok kullandığı programlardan **Clip Studio Paint Ex**, PC'den sonra iPad'e de çıktı, 20 Aralık'a kadar indirirseniz 6 ay ücretsiz hatta. İngilizce desteği de var. İlginiz ve iPad'iniz varsa kesin indirin yani. Bir de iOS'a sesinizi anime kızına dönüştüren bir uygulama çıktı **R.C. Voice** diye.

■ Vay be, Japonya'da bile oluyor. Bir politikacı oyunların ve animelerin insanları **şiddete yönlendirdiğini** söyledi. Bizden farklı olarak, gelen yorumların sonrasında özür dileme büyüklüğünü gösterdi en azından.

■ 30 yıldır süren manga **Detective Conan**'ın mangakası çalışma planından bahsetti. Elbette ki insan işi değil. Haftada 5 gün, 3 kere 15 dakikalık ara vererek, yemeğini masasında yiyerek, günde 20 saat çizim yapıyormuş.

■ Yavaştan veda ettiğimiz mangalarda bu ay: "All hail to the tail!" nidalarının sahibi **Spice and Wolf** bu ayın sonunda bitiyor mesela. **Aho-Girl** ve **Rin-Ne** de aynı şekilde. **Trinity Blood** da bu ay son hikâyesine başlayacak.

■ Thor: Ragnarok'un yazarlarından Craig Kyle, **Ga-Rei** mangasının live-action dizisini yaptığını duyurdu. İddialı da konuşuyor: "Ga-Rei'nin bir sonraki Game of Thrones olma potansiyeli var."

■ Daha bayağı bir ilginç live-action duyurusu var bu ay. Hızlıca sıralıyorum: **The Legend of Galactic Heroes**'un Çin yapımı, üç parçalık bir film serisi; **I"s**, **Video Girl Ai, Princess Jellyfish** ve **Kakegurui** dizileri, **School-Live filmi**.

■ Popüler anime yayıncısı **Crunchyroll**, kullanıcılarının %90'ının aynı zamanda kendini oyuncu olarak da tanımladığını açıkladı. Örtüşen kitleler olduğu belli zaten, istatistiğe dökülmüş oldu.

■ Bir televizyon programında en sevilen seslendirme sanatçısı şarkıcılar oylandı, sonuç şaşırtmadı. Erkeklerde birinci **Mamoru Miyano**, hanımlarda birinci **Yukari Tamura**.

■ Bir de en sevilen dönüşüm sahneleri anketi var. Erkekler ayı oldukları için **Kill la Kill**'i, kızlar da piremses oldukları için **Cute High Earth Defense Club Love**'ı seçtiler.

■ Burada ölüm haberlerine pek yer vermemeye çalışıyorum ama bu seferki çok dokundu. En çok Dragon Ball'dan Bulma rolüyle bilinen, benimse gönlümde Orange Road'dan Ayukawa rolüyle farklı bir yeri olan **Hiromi Tsuru**'yu kaybettik.

■ Oyungezer Anime bölümünden büyük ayıp! Geçtiğimiz ay **Fate/Apocrypha**'ya canon demişler ama meğerse değilmiş!



İHSAN C. ASMAN

ELON MUSK FIRTINASI SON HIZ

Hem dünyada hem Türkiye'de!

Musk'ı buralara konuk etmeye alışkınız da, Kasım ayında Türkiye'ye yaptığı seyahat sebebiyle bu haber biraz daha özel bir hale büründü. Esasında kendisinin ülkemize gelip gitmesi bir çırpıda oldu ancak ziyaretin hem öncesi hem de sonrası epey bir konuşuldu. Tarsus'taki gizemli kazıya gidip olay mahallini görmek istedi diyenler de oldu, sosyal medyada paylaştığı Anıtkabir fotoğraflarıyla gönülleri fethetmesini uzun uzun anlatanlar da. Adamın tellağı bile ünlü oldu bir anda! Ziyaretin DATA'yı ilgilendiren kısmına gelecek olursak, Cumhurbaşkanlığından yapılan açıklamaya göre Musk'ın Türkiye'deki resmi temaslarının sebebi Türksat 5A ve Türksat 5B uydularının uzaya fırlatılmasıydı; ama sürdürülebilir enerji ve büyükşehirlerde trafik problemlerine Musk'ın çözüm olarak sunabileceği projeler üzerine de görüş alışverişlerinde bulunulmuş. Musk'ın resmi makamlarla paylaşmadığı, kafasında olup biten başka şeyler de vardır elbet ama şimdilik bunları bilemiyoruz. Gene de şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki, Musk'ın elinin değdiği bir Türkiye şu ankinden çok daha güzel olacaktır.

Üstüne üstlük, biz daha bu misafir ağırlamanın büyüleyici etkisinden çıkamamışken adam gitti Kasım ortasında Tesla kamyonunu tanıttı, iyi mi? Şunda herhalde hepimiz hemfikirizdir: Tesla, Musk için her zaman bir araba şirketinden çok daha fazlası oldu. Onun vizyonu tüm dünyayı sürdürülebilir enerjiye entegre etmek olduğundan, arabaların yanında otobüsler ve hatta ağır sınıf kamyonlar da güneş enerjisiyle çalıştırılacak araçlar kapsamındaydı. Gerçi elektrikli arabaların aksine sürdürülebilir enerji entegrasyonu ağır sınıf kamyonlar için bir süredir gündemde. Daha geçen ay Mercedes'in ana şirketi Daimler'in duyurduğu bir elektrikli kamyon vardı mesela. Ama Musk'ın Semi'sine dair detaylar, Tesla'nın diğerlerinden katbekat daha önde bir ürün ortaya koyuyor olduğunu kanıtlar nitelikte.

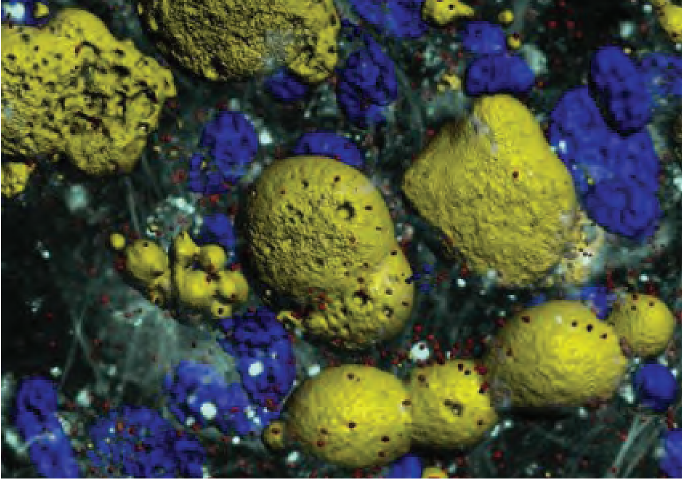


En basitinden Daimler'in tanıttığı kamyon 11 tonluk bir yük kapasitesiyle maksimum 350 km yol yapabilecekken, Tesla Semi 36 ton yükü tek şarjla maksimum 800 km taşıyabilecek. 0'dan 60 mph'ye çıkması yaklaşık 5 saniye sürecek araç, aynı zamanda güneş enerjili mega şarj noktalarında yarım saatlik bir yüklemeyle yaklaşık 650 km daha sürüş yapabilecek. Eğer Tesla Semi'leri bir konvoy halinde yola dizerseniz, en baştaki kamyonda tek sürücü olması yetecek, diğer araçlar zincir halinde öndeki aracı insansız şekilde takip edebilecek. Ayrıca direksiyonun iki tarafına konulmuş dokunmatik ekranlarla yol hakimiyeti de güçlendirilmiş. Bu arada Semi'nin tasarımının hafiften Batman 42#'dekine benzer bir Bat-Truck havası verdiğini de eklemem lazım.

Son olarak, Tesla'nın şirket olarak bu ay başı birtakım suçlamalarla da derde girdi. Bir çalışan gay olduğu için üstleri tarafından hakaret ve tehdide maruz bırakıldığını iddia etti. Şirket iddiaları reddetti ve bugüne kadarki temiz sicilini öne çıkardı. Söz konusu dava süreçlerinin nihayete ermesini beklemek en doğrusu.

Kısacası bu ay da fosil yakıtlı araçlardan kurtulmaya biraz daha yaklaştığımız umut verici bir ay oldu. Üstelik bu sefer ülkemiz de bu halenin içerisinde kendisine fena olmayan bir yer buldu sanki.

ELEKTRİKLİ KAMYONLARI BİZİM YOLLARDA GÖREBİLMEK GÜZEL BİR HAYAL. FİŞE TAKINCA MAHALLENİN TRAFO PATLAMASIN DA...



ŞİŞMANLIK GENİ BULU...

Artık bütün suçu kendimize yüklemeye gerek kalmadı

Duke Üniversitesi Biokimya Bölümü tarafından yapılan araştırma sonucunda şişmanlık geni bulunmuş olabilir. Fareler üzerinde yapılan araştırmaya göre bazı Ankyrin-B gen varyasyonları yağ hücrelerinin glikoz sayesinde olması gerekenden daha fazla büyüdüğü gözlemlendi. Gende yapılan değişiklikler ya da genin tamamen kaldırılması yağ hücrelerine glikoz girmesini kontrol eden Glut4 proteininin yapısını değiştiriyor.

Avrupa Amerikanlarında %1,3 ve Afrika Amerikanlarında %8,4 oranında ankyrin-B geninde mutasyonlar olduğu ve sadece ABD'de milyonlarca kişinin aynı mekanizmadan etkilendiği öngörülürken, bütün dünyada bu oranın daha fazla olacağı tahmin ediliyor. Fazla yemek yemeden kilo alan farelerin gözlemlenmesi sonrasında benzer işleyiş insan araştırmalarında da gözlemlenirse, obezite tedavisinin önü açılabilir. En azından gen kontrolü yapılarak riskli kişilerin yemek/spor dengesinin ayarlanabileceği belirtiliyor. O zamana kadar diyet ve spora devam! ■ ARES





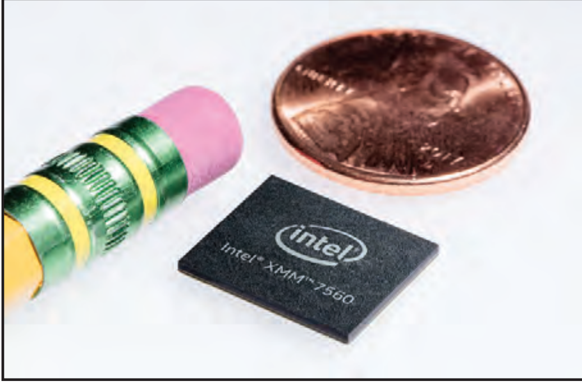
BİRLEŞİK ARAP EMİRLİĞİ YAPAY ZEKÂ BAKANLIĞI KURDU

Bakan olarak kabinenin önde gelen isimlerinden H.A.L. 9000 düşünülüyormuş

Ekim ayında Birleşik Arap Emirlikleri bakanlıklarında toplu bir değişime gitti ve kimsenin aklının ucundan bile geçirmediği bir bakanlığın kurulmasında ilk adımı attı.

Büyük yatırımcılar ve dünyanın önde gelen beyinleri son yıllarda yapay zekânın öneminden tutun da bu konu hakkındaki endişelerine kadar hararetli tartışmalara girişiyor. Hatırlarsanız en son kapışma Elon Musk ve Mark Zuckerberg arasında gerçekleşmişti. Biliminsanları ve yatırımcıların yanı sıra hükümetler de artık yapay zekâ teknolojisiyle çok yakından ilgileniyorlar. Bunun en güzel örneği hiç beklenmedik şekilde Birleşik Arap Emirlikleri'nden geldi ve ülke yapay zekâ geliştirmelerinden sorumlu bir bakanlık oluşturdu. Beklenmedik dedim ama aslına bakarsanız Emirlikler'e bağlı Dubai zaten tam anlamıyla bir teknoloji kenti. Hatta Emirlikler, 2030'a kadar Dubai sokaklarını robot polislere teslim etmeyi hedefliyor. Her geçen gün de insansız araçların yollarda kullanımı için sürücüleri teşvik ediyorlar.

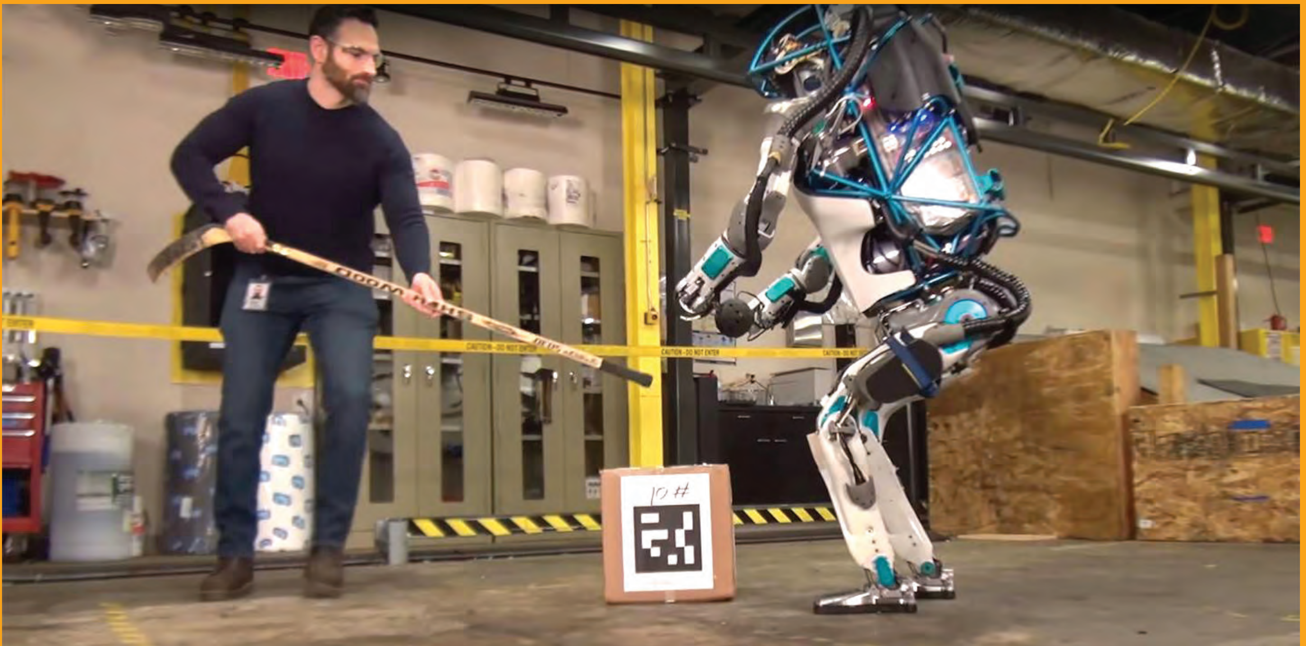
Cumhurbaşkanı Shaikh Mohammad artık gelmesi kaçınılmaz olan yapay zekâ teknolojisi konusunda ülkesinin dünyada en hazırlıklı millet olmasını umuyor ve bunun için bu bakanlığı kurduklarının altını çiziyor. Adamların amaçlarına saygı duymamak elde değil. ■ NURETTİN



INTEL'İN 5G PLANLARI

Şu bizim altyapıya da bir el atsalar...

Intel kablosuz ürünlerinin 5G teknolojisine daha hızlı bir şekilde uyumlu hale gelmesi için hazırladıkları yol haritasını duyurdu. Bu kapsamda Intel XMM 8000 serisi 5G NR çoklu-mod ticari modemleri ve Intel'in LTE teknolojisine sahip son modemi Intel XMM 7660 tanıtıldı. Tam kapasite uçtan uca 5G iletişim tabanlı Intel 5G Modem duyurusu da yapıldı. Ayrıca Mobil Dünya Kongresi 2017'de tanıtılan Intel XMM 7560 modeminin gigabit hız seviyesine ulaştığı belirtildi. Intel Genel Müdür Yardımcısı Dr. Cormac Conroy, Intel'in 5G modem ve iletişim teknolojisinde öncülük hedefinde olduğunu ve şirketin bu teknolojiye gerekli yatırımı yapacağını açıkladı. ■ ARES



ATLETİK ROBOT ATLAS

Robotlarda denge konusunda çağ atlandı

Alphabet'in Boston Dynamics firmasını satmasından sonra bir süre kendisini unutturan Atlas isimli robot, yayınlanan video sonrasında tüm dünyada gündem oldu, kendisini önceden takip eden etmeyen herkesin hayranlığını kazandı. Sosyal medyada paylaşım rekorları kıran videoda Atlas çeşitli yüksekliklerde hoplayıp zıplıyor. Buraya kadar pek de ilgi çekici bir durum olmasa da havada ters takla attığı anda izleyen herkes şaşkınlığa uğradı. Boston Dynamics'in robotlarının yıllardır denge konusunda sıkıntı yaşadığı malumunuz, bu önemli sıkıntı aşılmış gibi duruyor yani. Hayatımda hiçbir zaman düz takla atamamış biri olarak benim ayrı bir saygımı kazanan Atlas'ın geliştirilmeye devam etmesini heyecanla bekliyorum. ■ ARES



BİR DE PARENDE SONRASI ZAFER POZU VERİYOR KISKANDIRIR GİBİ...

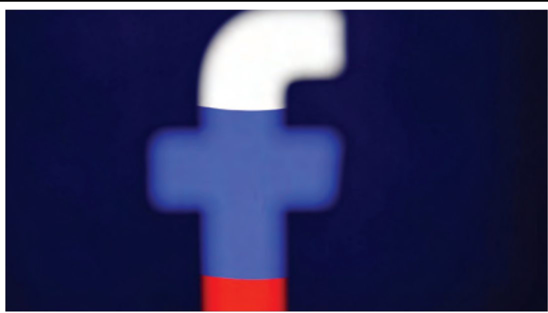


RUSYA'YA SEÇİM MÜDAHALESİ SUÇLAMALARI BİTMİYOR

Sen de mi Brexit?

Rusya aylardır Batı'daki birtakım önemli seçimlere müdahale etmekle suçlanıyor. En son Paradise belgelerinde iki hükümet şirketinin Facebook ve Twitter'a milyonlarca dolarlık yatırım yaptığı ortaya çıkmış ve iddialar yeniden alevlenmişti. Bir de şimdi Rusya Brexit seçimlerini de manipüle etti denmeye başladı. Peki nedir bu olayın aslı astarı?

Aslında ithamlar çok kaygı verici: Rusya merkezli, binlerce takipçisi olan sahte hesaplar Brexit kampanyası boyunca İslam ve göçmen karşıtı (hatta Londra Belediye Başkanı dahi nasibini almış yer yer), bol bol dezenformasyon da içeren onlarca gönderi paylaşmış sosyal medya üzerinde. Aslında bu "keşif" politikacı Damian Collins'e göre buzdağının ancak görünen ucu niteliğinde. Hatırlarsanız geçtiğimiz aylarda da Amerika'da Trump'ın başkanlığıyla sonlanan seçim kampanyası ve sonrasında Rusya destekli Facebook reklamlarının (ki bu reklamların içeriği Sanders'tan Clinton karşıtlığına kadar çeşitlilik gösteriyordu) 127 milyon Amerikalıya ulaştığını öğrenmiştik. Çok acayip bir rakam, çünkü neredeyse Birleşik Devletlerin nüfusunun yarısı demek. Brexit olayı deşildikçe daha da şok edici şeyler öğrenmek epey olası. ■ İHSAN A.



VİDEO OYUNLARI HEM ZEKÂYI GELİŞTİRİYOR HEM DE ÖĞRENMEYİ KOLAYLAŞTIRIYOR

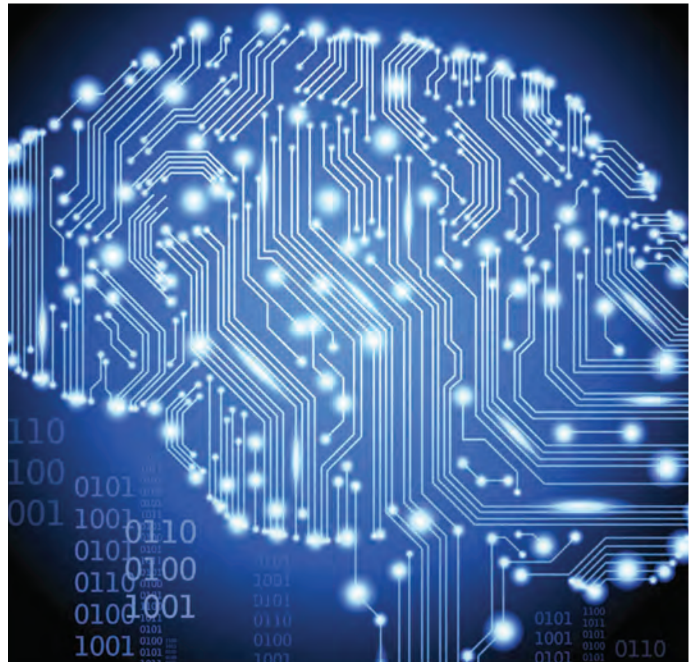
Bütün bilim insanları şeytani değil

Başta video oyunlarıyla birlikte oyuncular da, ben kendimi bildim bileli ana akım medyanın reyting/tiraj kaygısıyla ortalığa sürdüğü yalan yanlış haberler yüzünden -en hafif tabirle- patolojik vakaymış gibi algılanır toplumun büyük bir bölümünde. Ama artık oyunculara sallamak eskisi kadar kolay olmayacak (umarım yani) çünkü bilimin kafa açıcı rüzgarları bizim taraftan esiyor.

Konuyla ilgili geçen aylarda yapılmış iki önemli araştırma var. İlki Bochum Ruhr Üniversitesi bünyesindeki bilim insanları tarafından yürütülmüş. Yapılan deneyde, kendi beyanlarına göre haftada 15 saat oyun oynayan 17 kişiden oluşan grup ile beraber, kontrol grubu olarak da 17 oyun oynamayan deneğe bilişsel öğrenmeye dair en geçerli testlerden biri olan hava tahmin testi uygulanmış ve bu esnada manyetik rezonans görüntüleme tekniğiyle katılımcıların beyin faaliyetleri ve ardından verdikleri cevaplar incelenmiş. Testte katılımcılara üzerinde farklı semboller bulunan yardımcı kartların değişik kombinasyonları verilerek nasıl bir hava tahminine denk düştüğünü söylemeleri isteniyor (örneğin %40 güneşli, %60 bulutlu olacak). Elbette hangi kart kombinasyonunun ne anlama geldiğini daha yüksek yüzdeyle oyuncu grup bilmiş. Üstelik araştırmanın önemli sonuçlarından biri de, yaş aralığı fark etmeksizin oyun oynamanın beyinde öğrenme ve hafızayla ilişkili bölüm olan hipokampusu faydalı yönde çalıştırdığı. Bu da ileride birtakım beyin hastalıklarında, hastalara oyun oynatarak tedavi yapılabileceği anlamına geliyor.

İkincisiyse York Üniversitesinde yapılan araştırma: Burada da LoL ve DOTA ile Destiny ve Battlefield 3 oynayan oyuncuları kapsayan iki tane çalışma yürütülüyor. Oyunculara klasik kalem-kâğıt zekâ testleri veriliyor ve ortaya çıkan sonuç, moba oynayan bireylerde özellikle ilerleyen yaşla beraber benzer IQ ve moba performanslarının paralel gittiği yönünde. Fps için böyle bir sonuca varılamıyor ama; genelde ergenlik çağındaki oyunculardan sonra söz konusu paralellik kayboluyor.

Sonuç olarak oyun oynamak güzel ve beyniniz için de egzersiz mahiyetinde faydalı bir iş arkadaşlar. Bir daha oyun oynadığınız için size ayar çekmeye kalkan biri olursa, lütfen itinayla söz konusu kişiyi bu sayfalara davet edin. ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. AMD'nin en güncel giriş seviye kartlarından biri olan RX560 ve i3 6100'e kıyasla hız aşırtma kolaylığı ve daha iyi çok çekirdek performansıyla gelen 3. seri Ryzen işlemcisiyle yüzü de ileriye epey bir dönük. Üstelik anakartımızın 32 GB'a kadar çift kanal 2667 MHz (hız aşırtma durumunda 3200 MHz) DDR4 ve VR destekleri sunması bu ileri dönük hale adeta tavan yaptırıyor. Açıkçası geçen aykine göre f/p açısından çok daha avantajlı bir sistem bu. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse, ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX560 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	MSI B350M PRO-VD PLUS
566 TL	**533 TL**	**359 TL**
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE CMK8GX4M1A2400C16R LPX DDR4 2400MHZ C16 8GB 1.2V	TOSHIBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096-EU VS SERİSİ 450W 80+
450 TL	**190 TL**	**213 TL**
TOPLAM: 2.311 TL		



SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Geçtiğimiz aylarda ethereum madenciliği yüzündeki sarsılan stoklar artık normale döndü. Zaten Orta Bütçe sistemimizi Ryzen temelli yapmıştık, artık kendisini RX580 ile taçlandırıyoruz. Güç tüketimi Intel sisteme göre biraz arttığından 550W yerine 650W'lık bir güç kaynağı tercihi söz konusu. Anakartımız ise 64GB'a kadar 4 adet çift kanal 2666 MHz bellek (hız aşırtmalı 3200 MHz) ve Ryzen işlemci desteklerinin yanı sıra SATA6Gb/s, M2, USB3.1 arayüzleriyle de gelecek için güven veriyor. Bellek seçimimizde de anakartımızın bize sağladığı imkânlardan yararlanıyor ve 16 GB DDR4'de doğal hızda çift kanal 2666 Mhz'nin tadını çıkarıyoruz. Son olarak işlemcimiz: Ryzen 5 1600, 5 serisinin en gözde işlemcilerinden biri. Kolay hız aşırtma yapılabilmesi, 1600X'ten farklı olarak kaliteli bir stok soğutucuyla gelmesi ve düşük güç tüketimiyle de ayrıca mutlu ediyor insanı. Sizi ev kullanımında uzun süre götürecek ve VR hazır bir sistem bu.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
SAPPHIRE PULSE OC RADEON RX580 4GB/256BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	MSI B350M MORTAR ARCTIC
1.859 TL	**909 TL**	**512 TL**
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR CMR16GX4M2A2666C16 VENGEANCE RGB DDR4-2666MHZ C16 16GB	SEAGATE ST1000DM010 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020098-EU 650W 80+
858 TL	**263 TL**	**319TL**
TOPLAM: 4.413 TL		



SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (10.000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz. VR, render vs. Aslında 4000-5000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. İki tane canavar GTX 1080 ise ortalığı ateşe vermeye zaten hazır ve nazır. Anakartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB 3200 MHz'li iki kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 1500W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Titanium olması ayrı güven veriyor. Güç kaynağımızı da 1200W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının da Platinum olması ayrı güven veriyor.

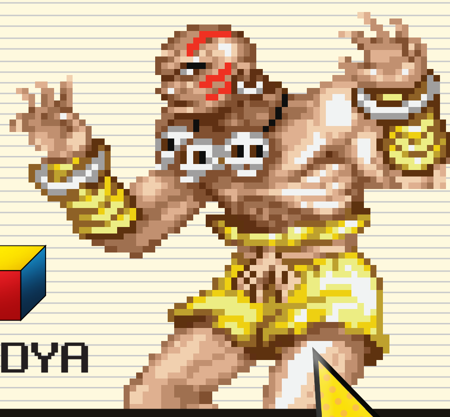
EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X MSI GTX 1080 TI GAMING X 11G/352BIT GDDR5X OC GTX1080TI	INTEL CORE I7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E İŞLEMCİ	ASUS ROG STRIX X99 GAMING
8.116 TL	**3.008 TL**	**1.802 TL**
BELLEK	**HDD / SDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HX430C15PB3K2/32 HYPERX PREDATOR DDR4-3000MHZ C15 32GB	WESTERNDIGITAL WD60EFRX 3.5 RED NAS 6TB & SAMSUNG 850 EVO MZ-75E1T0BW 1TB	CORSAIR CP-9020140-EU HX SERİSİ HX1200 HIGH-PERFORMANCE 1200W 80+ PLATINUM
1.942 TL	**1.415 / 1.687 TL**	**1.192 TL**
TOPLAM: 19.162 TL		

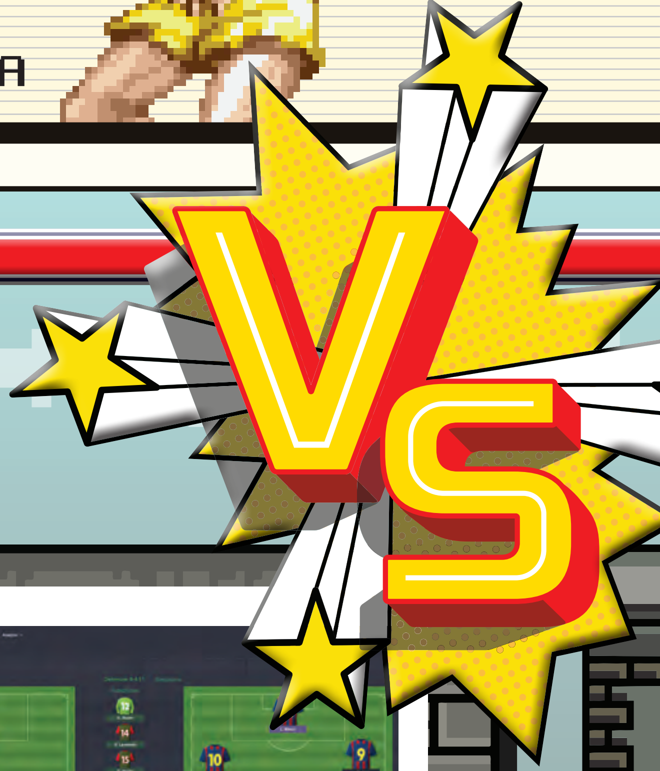
UFAK TEFEK NOTLAR

Bu ay maalesef döviz artışı sistemlerimizi vurdu. Ama bir yandan da başta Ryzen olmak üzere, AMD'nin son aylarda yaptığı atılımların olumlu etkisini Düşük ve Orta Bütçelerde rahatlıkla görebiliyoruz. Intel muadillerine oranla hız aşırtma kolaylıkları ve çok daha erişilebilir fiyatlarıyla göz doldurmakta olduklarından sistem sayfamızı domine ettiler. Yüksek bütçe son aylarda genel anlamda bir istikrar yakaladı, stok uygunluğu uyarınca tek tük bileşenler dışında genelde pek dokunmuyorum. Öte yandan elbette bu fiyatı biraz daha indirerek şu anki Yüksek Bütçe'nin çok altında, örneğin i7 7770k ve tek GTX 1080'li bir makine de tasarlanabilir. Özellikle Yüksek Bütçe'nin biraz daha erişilebilir olması gibi bir talebiniz varsa lütfen tarafıma iletin sevgili okurlar. Genel uyarıları da tekrarlayalım: Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Bu ayki stok ve fiyatlara göre hangi markanın modelini kullandığımı önerilerde yazdım zaten. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat ve stok durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. ■ **İHSAN A.**

PIXEL

VS // KONSOL // YAZITLAR // MEDYA





FM YERLİ LİG

Ares: Benim futbol sevgim televizyondaki yabancı takımların maçlarıyla değil toz toprak içinde kalan ayakkabılarımla, bisikletime atlayıp gittiğim semt maçlarıyla pekişti sevgili Noyan. Doğal olarak menajerlik için kollarımı sıvadığımda içinde büyüdüğüm sistemin bir parçası olmak istediğim için yerli kulüplerin kapısını çalıyorum.

Noyan: Semt, hatta "şöhretler turnuvası" maçlarına yürüyerek gitmem haricinde futbol sevgimin gelişmesi seninle aynı şekilde olmuş Ares. Başlangıç cümlenle, çocukların led ekranlarda değil, sokaklarda futbol oynadığı, kulüplerin az ya da çok kendi sporcularını altyapıdan yetiştirebildiği, eleme maçlarında Malta'yı, Arnavutluk'u zor yenen ama kavgadan, dedikodudan uzak, hepimiz tarafından kucaklanıp sevilen milli takımımızı, eski güzel günleri hatırladım. Tabii sevgi tek başına her konuya yetmeyebiliyor; ilkokulda babamın hediyesi, yeni yetme futbolseverlere temel eğitimi, hem de tam da kıvamında bir sevgiyle veren kitap "Futbol Okulu" idi ve yazarı, tüm zamanların en değerli futbol adamlarından biri olan Beckenbauer'di. Bu okunması elzem kitaptan nerelere geleceğim, "sistem" sözcüğüne de bakacağız şimdi.

A: Yabancı sevdasını amansızca yerden yere vurmak istiyordum ama ters kanada yolladığım uzun topu göğsünde yumuşatarak öyle olumlu bir giriş yapmışsın ki bütün agresifliğim kayboldu. Kendimi sonbaharda sararmış yaprakla oynamaya çalışan köpek yavrusu gibi hissettim. Sergen'den bacak arası çalım yemiş düz stoper sersemliğini bir kenara bırakarak soruyorum; madem benzer bir futbol geçmişimiz var, neden yabancı ligler?

N: Tamamı yabancı sporcu ve antrenörlerden oluşan kadronun basketboldaki Avrupa başarısına "genç takımdan yetişme, bizden bir oyuncuyu da oynatsaydınız" tepkisi gösteren benim gibi bir sporseverde yabancı sevdası olacak değildi tabii. Bendeki futbol tutkusu yerli - yabancı, İstanbul - Anadolu, FIFA - PES, Maradona - Pele gibi çekişmeleri fazla kafaya takmayacak seviyede aslında. Soruya soruyla cevap vermiş gibi olacağım ama; Belhanda'nın pasıyla başlayan atak Mariano'nun sağdan ortasına iyi yükselen Gomis'in kafa vuruşuyla sonuçlandı. Bu sezon kadroya giremeyen Ryan



Donk'un sezon başına aldığı garanti ücret 1 milyon Euro'dan fazla. Hakem eğitmeni Rossetti bu sezon ligdeki yeni uygulamaları anlattı. Milli takımın siyah şortlu Nike formaları beğenilmedi. Anadolu Arena'daki maçı Bein Sports yayınlıyor, kalede Atlaroviç, defans Afrika - Sırp karması, ortada Almanyalı Emre ve Portekizli Brito, ileride Hollandalı van Bastın, yan bastın. Passolig'in yoksa Arena'lara giremiyorsun. 14 yabancı zorunluluk gibi, genç takımdan yetişme 17 - 20 yaş arası genç yetişkinler Arena tribünlerinde maç izliyorlar. Maalesef somut ve gerçek örnekler bunlar, ben hafif dalga geçerek yazdım. Süper über ultra ligimiz bu şekilde son birkaç sezondur, peki, benim romantik futbolsever deyişimle -Türkiye Birinci Ligi- ne kadar yerli, ne kadar bizden?

A: Romantik futbolsever etiketi altında söylediklerinden anlıyorum ki sen eski futbol dünyasını özlüyorsun. Küreselleşmenin hızla devam ettiği günümüz dünyasına dönerek 17 yıl önce ismi değiştirilen Süper Lig için bu soruya cevap verecek olursam, bu ligin çok büyük oranda yerli olduğunu iddia edebilirim. Verdiğin örneklerin futboldan çok siyaset ve ekonomi odaklı olduğunu, bu durumun sporla birlikte neredeyse bütün konularda bu şekilde olduğunu söyleyebiliriz. Spor kıyafetleri üretme simülasyonu oynasaydım üretim yerimi Denizli, spor hakemliği simülasyonu oynasaydım merkez şehrimi İzmir, televizyon kanalı simülasyonu

138 SON JETON RISE OF NATIONS



Gencer Serpil'e Steam indirimlerinde Rise of Nations hediye eder, olaylar gelişir.

141 ORADAYDIM FINAL FANTASY TACTICS



Kimi için kurtarma operasyonu olan şey kimi için yalnızca bir sınıf savaşı olabilir.

144 MEDYA K-PAX



Hayran kalacağınız bir oyunculuk sergisi, satır aralarına gizli bir sinema şaheseri.

FM YABANCI LİG

oynasaydım ana binamı İstanbul olarak seçerdim. Kıyafetlerin, içeceklerin ya da fikirlerin üretildiği, insanların doğduğu yerlerin onlara verdiğim değerle herhangi bir bağlantısı bulunmuyor. Ancak, kendi doğduğum, kendimi ait hissettiğim ülkenin takımını yönetmeyi tercih ederim. FM özeline gelecek olursak, Golü atan Cenk Tosun da olsa Ryan Babel de olsa, formalar Nike ya da Aydın Tekstil tarafından üretilmiş fark etmeden göğsündeki armanın ait olduğu kulüp önemli.

N: Kısır çekişmesi, dedikodusu, tribün ve saha olayları, sistemsizliği dışında yerliliği - bizdenliği - anlamı falan kalmamış bir ligdir maalesef. On bir mevkiinin yarısından çoğunda görev yapacak, uluslararası düzeyde futbolcumuz yoktur 2017 - 18 itibariyle, olanlar da Avrupa eğitimlidir hepsi. İşin kötüsü, altyapı yaş gruplarında başarı kazanan tek takımımız olan 17 yaş altı ekibimizde de umut veren bir sağ bek ya da sol bek yoktur. Harcanan paraya ve toplam genç nüfusa oranla, futbolun merkezi Avrupa kıtasının en başarısız kulüp ve milli takımları Türkiye'dedir. Lig lideri, en çok gol atan takımın hocasını dahi kovmayı düşünecek kadar gözü kararmış, 17 - 20 yaş arası futbolcu adaylarını geliştirmekten aciz, her türlü akıl, düzen, evrensel değerden uzak, geyik dışında hiçbir şey üretemeyen 17 yıldır pek bir süper ligimizden uzak duruyorum ben de uzun süredir, izlerken ya da FM serilerinde. Küçümsediğim, futbol adına fazla bir şey olmayan Belçika hatta İskoçya ligleri bile süper ile hiper ile mukayese edilmeyecek seviye, tempo ve futbolcu - antrenör kalitesine ulaşmış durumdalar. Dünya futbolunda yeri olan, neyin ne olduğu belli, düşünen, üreten ve çevresine saygı duyan futbol ülkelerindeyse kafam rahat oluyor, futbol fakiri ülkemizi yurtdışında temsil etmiş oluyorum hem de, gerçekte karşılığı olmayan bir olayı oyunda yaşama duygusu işte. Her şeye rağmen; işsiz başladığım tek oyun kaydında Adanademirspor'u bir üst lige taşıyıp, ilginç yerli - yabancı transferlerle süperstar ligde liderliğe kadar çıkmışlığım var, liderken bile kovulma endişesi asla yok olmadı gerçi, yönetimin güveni %60'tı ancak. Bana göre yerli - yabancı, FM - CM bahane; kaos içindeki futbolumuzu kurtarmak şahane...

A: Çok da güzel toplamışsın konuyu. Tabii ki FM bahane, futbol şahane. Gerçek hayatta futbolumuzu kurtarabilmek için doğru zeminin olmadığını ve açıkçası olsa da biz gariban futbolseverler için bunu yapabilmenin neredeyse imkânsız olduğunu biliyoruz. Eğitim sistemi, ekonomi, spor politikaları baştan aşağıya yenilenmeli. Üstelik önümüzde onlarca güzel örnek mevcut ki, bazen sanki istenmiyor diye düşünüyorum. Ancak belirtmeliyim ki hayal ettiğimiz futbol dünyasını hiç olmasa bilgisayar ortamında saatlerimizi geçirdiğimiz FM evreninde gerçekleştirebilme ihtimalimiz varken yabancı lig tercihini kabul etmiyorum. Nasıl Kırklarelispor'la Süper Ligi kazanmış, nasıl Beşiktaş'ın başında tamamen Türk oyunculardan oluşan 25 yaş ortalamasına sahip ilk 11'imle destan yazmışsam bu yıl da benzer bir serüven içerisinde bulacağım kendimi. Ama genç oyuncularımızı geliştirmek için daha fazla yatırım yapılması talebinde bulunmaktan vazgeçmeyeceğim.

O zaman birlikte maça gidiyor muyuz?



HABERLER

- **Mass Effect** de geçtiğimiz ay 10. yaşını kutladı. N7'de (7 Kasım) serinin ihtişamını ve anlamını yeniden hissetmek isteyenler için güzel de bir video yayınladı BioWare: ***tinyurl.com/ogz-122-n7***

- **World of Warcraft**'ın vanilla halini özleyenlere güzel haber, World of Warcraft: Classic adı altında vanilla sunucular açılıyor.

- Öte yandan Blizzard, **Diablo II** ve **Warcraft III**'ün remastered versiyonlarını yapmadığını, o oyunların eski hallerinin daha geliştirmeye ihtiyaç duyduğunu söyledi. E yapıyoruz demiştiniz daha önce? Karar verin yahu!

- Ve beklenen o kutlu gün geldi! Eski **Doom**'a loot box ekleyen bir mod yayınlandı! Yani Doom'un her zaman olması gereken versiyonuna kavuştuk! Artık her yeni silah açtığınızda gurur ve başarı hissi yaşayabilirsiniz: ***tinyurl.com/ogz-122-doom***





Piksel Günlükleri

Bitmeyen Street Fighter Kuyruğu

Yıl 1992-93 falan olsa gerek, ben de 5-6 yaşlarındayım. Ailece yaz tatilindeyiz, neresi olduğunu şu an anımsamasam da kaldığımız tesisin ufak bir ateri salonu olduğunu çok iyi anımsıyorum. Çeşme civarlarında mütevazı bir oteldi. Ateri salonundan kastım da topu topu iki tane makine ha, yanlış olmasın. Kabinlerden birinde hangi oyun olduğunu bilmediğim bir futbol oyunu var, oyuncuların ara ara portreleri ekrana geliyor, maçtan sonra konuşuyorlar falan. Benden 7 yaş büyük olan abim hemen o oyuna koşuyor tabi. Diğer makinedeyse o yılları kasıp kavuran efsane oyun var: Street Fighter 2.

Oyunu görür görmez resmen kafayı yiyip oynamak istiyorum, rahmetli babam da bana birkaç jeton alıyor. Guile'la oynamak için sabırsızlanıyorum, keza o dimdik hava alanı gibi geniş saçları bana niyeyse çok karizmatik geliyor. Babamla birlikte makinenin başında dikilip sıranın bana gelmesini bekliyoruz zira makinenin başında 10-11 yaşlarında bir çocuk var. Fakat çocuk bir türlü makinenin başından ayrılmıyor. Artık kaç tane jetonu varsa kaybettikçe yenisini atıyor, kaybettikçe yenisini atıyor. Sanki cebinde sonsuz sayıda jeton varmış gibi. Zaten oyunu çok bilmediğim için de yanına girerek dayak yemek istemiyorum.

Böyle böyle abartmıyorum bir 20 dk kadar bekliyoruz, hatta futbol oyununun başından ayrılan abim de bizimle beraber beklemeye başlıyor. Fakat nafile, çocuk kaybettikçe yeni jeton atıp oynamaya devam ediyor. Bizim beklediğimizi gördüğü halde umurunda bile değiliz üstelik. E tabii nihayetinde de babamın sabrı taşıyor ve beklemekten sıkılarak konuşmak için çocuğun yanına gidiyor:

"Oğlum bize de biraz sıra versene. Senin babanın yeri mi burası?"

"Evet" diyor çocuk ve bize doğru dönüyor: "Babamın yeri..."

Hakikaten de çocuk salonun sahibinin oğluymuş... ■ EMRE S.

KONSOL

BANDAI WONDERSWAN

Elde Taşınan Arcade

Game & Watch, GameBoy ve d-pad'lerin tasarımcısı olarak oyun tarihini kökten değiştiren Gunpei Yokoi'nin Nintendo'da bir zamanlar hademe olarak çalıştığını biliyorsunuzdur. Gerçek bir sıfırdan zirveye öyküsü kahramanı olan Yokoi, 1999 yılında Bandai'nin tarihini de değiştirmeye hazırlanıyordu.

16-bit bir el konsolu olan Bandai WonderSwan'un oldukça sıradışı bir özelliği vardı. Konsol yatay şekilde kullanılabildiği gibi dikey olarak tutulduğunda da arcade kabinlerine benzer şekilde oynanabiliyordu. Yatay haldeyken kullandığınız yön tuşları butonların yerini alıyor, konsolun sol üst köşesinde alan butonlar da yönlendirme için kullanılıyordu. Shoot 'em up'lar gibi uzun ekranın daha kullanışlı olduğu arcade oyunlar için oldukça ideal bir özellikti bu.

97 yılında bir trafik kazasında kaybettiğimiz Yokoi göremese de 1999 yılında piyasaya çıktı WonderSwan. Namco, Square, Capcom gibi sağlam üçüncü parti desteği, uzun pil ömrü ve uygun fiyat gibi artılarıyla da en konsolu pazarının %8'ini ele geçirmeyi başardı. Nintendo GameBoy'un parçalayıcı hâkimiyetinde geçen bir piyasa için aslında büyük bir başarı bu. Lakin bu mutluluk tablosu GameBoy Advance'in ortaya çıkmasıyla pek de uzun sürmedi ve konsola olan talep özellikle Batı'da dibe vurdu. 4 yıllık bir ömür ve yaklaşık 3,5 milyonluk bir satışla da oyunculara veda etti.

Lakin arkasından hâlâ güzel konuşulan ve hâlâ özgün bir takipçi kitlesine sahip bir konsoldur WonderSwan. Her konsola nasip olmaz bu.
■ EMRE S.





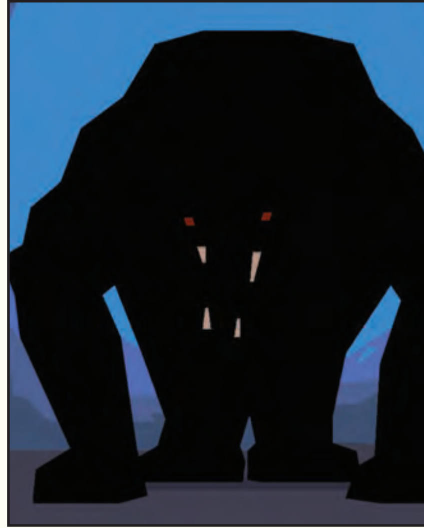
ESKİ KOD TEKERLERİ

Yoksa korsan oyunculuğun sonu gelmiş miydi?

Kimi araştırmalar tersini iddia etse de korsan oyunculuğun sektöre verdiği zararlar aşikâr, özellikle de yapımcı firmalara. Bu sebeple oyun tarihi boyunca firmalar bu durumun önüne geçmek için türlü yöntemler denediler. Ama aralarından en orijinali de artık tedavülden kalkmış olan "Kod Tekerleri" idi şüphesiz.

80'lerde çoğu video oyunu korsan kullanıma karşı oyunla birlikte gelen kitapçıklarını kullanıyordu. Şöyle ki, oyunun belirli bir aşamasına gelindiğinde oyun size "Kitapçığın 21. sayfasının yedinci satırındaki üçüncü kelime nedir?" gibisinden bir soru yöneltiyordu. Siz de oyuna devam edebilmek için her oyunda değişen bu sorunun cevabını kitapçıkta bularak oyuna giriyordunuz. Büyü yapabilmek için gereken formülleri sadece kitapçıkta bulabileceğiniz King's Quest gibi örnekler de var tabi. Lakin fotokopinin yaygınlaşması ve ucuzlaması sonucu oyuncular kitapçıkları da çoğaltmaya başlayınca yapımcılar başka çözümler aramak zorunda kaldılar.

İşte ilginç kod tekerleri de bu dönemde devreye girdi. Oyunla gelen bu çok katmanlı karton tekerlerin üzerinde çeşitli semboller, rakamlar ve harfler yer alıyor, oyuncular da oyunun size verdiği algoritmaya göre bu katmanları döndürerek gereken kodu ortaya çıkartıyordunuz. Öyle anlatılacak bir şey değil yani, görmeniz lazım. Dönemin Secret of Monkey Island, Pool of Radiance, Another World gibi dev oyunları da bu kod tekerlerini tercih ettiler ve ilk sonuçlar şaşılacak derecede iyiydi.



Gelgelelim oyun tarihi boyunca hangi sistemin korsanı bulunmamış ki kod tekerlerinin bulunmasın? Nitekim kısa süre sonra da oyuncular kod tekerlerinin katmanlarını söküp ayrı ayrı fotokopi çektirmeye başladılar. Daha da fenası, eğer bu tekerlerin algoritması oyuncular tarafından çözülürse korsanını yapmak çok daha kolay oluyordu, çünkü klasik kitapçıklar onlarca sayfa iken kod tekerlerinin 2-3 sayfasının fotokopisini çekmek çok daha kolaydı. Bir de bu tekerlere kızan bazı oyuncuların daha da ileri giderek oyunu crack'lemesi gibi örnekleri de var. İşte bütün bu sebepler üst üste gelince kod tekerlerinin ömrü de çok uzun olmadı, kazanan her zaman olduğu gibi gene korsanlar olmuştu.

Kod tekerlerinin vefatının ardından firmalar gene klasik kitapçık yöntemlerine geri döndüler, kodlar koyu renkli sayfalara renkli olarak basıldığı zaman en azından kopyalaması daha zor oluyordu çünkü. Fakat oyuncular kalbinde kısa ve oldukça ilginç bir hatıra olarak yer etti kod tekerleri, hatta eski kod tekerlerini orijinaline uygun şekilde dijital olarak internette bulabilirsiniz şu an. En azından DRM gibi sevimsiz bir yöntem değildi... ■ EMRE S.

İŞLEVİ NEYSE DE EN AZINDAN GÖZE HOŞ GÖRÜNÜYORLARDI.



UYGARLIK BU OYUNDAN MAHRUM KALMAMALI

C. SERPİL ULUTÜRK

Son Jeton mu? Rica etsem Sonsuz Jeton yapabilir miyiz bu sayfaların adını bu ay için Ömer? Son falan değil, ben bu oyunu hâlâ oynuyorum…

Bu ay Portal sayfalarında tartıştığımız "bir oyunu yıllarca oynamak" meselesinin bendeki karşılıklarından biridir *Rise of Nations*. İşsiz güçsüz dolaştığım ve sadece buhranlarıyla hatırladığım üç yıllık bir dönemin tek tesellisidir. *Civilization*'ın duraklama dönemine girdiği zamanların kurtarıcısıdır. Çocuklarımın babasıdır (ehemm, burada durayım).

Rise of Nations'ı özel ve evladiyelik bir oyun yapan yanını aha budur diye gösteremem belki ama iyi bir strateji oyunundan bekleyebileceğiniz ne varsa, siz daha saymaya başlamadan "evet o da var *RoN*'da" diyebilirim. Saymaya başlayalım mı?

VAR, BOŞUNA SORMA

Devasa dünya haritası üstünde akıl oyunları? Var. Oyunun ana senaryosu şöyle bir şey: Küçük ve huzurlu bir devletiniz var ama dünyanın ısınmaya başladığını, bir işgal dalgasının yayıldığını görüyorsunuz ve bu kaostan payınızı almak için siz de kendinize bir hedef seçiyorsunuz. Kimi ülkeler diğerlerinin himayesi altında; yani savunmasız da görünseler orayı ele geçirmenin bedeli ağır olabilir… Kimileriyse yalnız kurt. Ve öyle olmalarının bir sebebi var. Bunun gibi farklı koşullara sahip kara parçalarıyla dolu bir haritada büyümeye, yayılmaya ama bir yandan da savunma yapabilmek adına çok da dağılmamaya çalışıyorsunuz. Bu, oyunun sıra tabanlı kısmı.

HEM SIRA TABANLI HEM GERÇEK ZAMANLI, HEM ÜS KURMALI HEM DÜNYA HARİTALI. BEN DAHA NE İSTERİM!

Gerçek zamanlı strateji var mı? Olmaz mı! Oyunun detaylarının ortaya çıktığı yer burası zaten. Bir adaya çıkartma yapıp yaldır yaldır işgale koştuğunuz görevler de var ama asıl zevkli kısmı, gittiğiniz yerde önce küçük bir şehir kurup kaynaklarınızı toplayıp askerlerinizi yetiştirip belli bir güce ulaştıktan sonra saldırmak. Burası aynı zamanda mikro yönetim var mı, köylüleriniz maden de çıkarabiliyor mu, binalar upgrade oluyor mu gibi ikincil sorularınızın da cevabını veriyor. Var, var, var, sormadıklarınız da var.

Düzgün yapay zekâ var mı? Var ve beni bugün bile şaşırtmaya devam ediyor. Oyunu orta ve daha üstü zorluklarda oynamayı tercih ederseniz *Civilization*'daki gibi sadece hile yapan, bol keseden bonusla oyuna başlayan değil; ne yaptığını bilen, olur olmaz saldırmayan düşmanlara kavuşuyorsunuz. Gidip sınırlarına kale dikerseniz aptal oluyorlar gerçi, o an sadece üç tane mızraklıdan ibaret bir ordusu varsa bile salıyor üstünüze. O da artık aptallıktan değil, iman gücünden.

Yerim o teknoloji ağacını ben

Teknoloji ağacı var mı? Çağ falan atlıyor muyuz? Ah, ne güzel sordunuz… Oyunun en sevdiğim kısmı çünkü burası. İster sınırlı bir zaman dilimi içinde geçen bir senaryo oynayın, ister ilk çağdan başlayıp bilgi çağına ulaşan bir quick battle modunda oynayın, senaryoya uyarlanmış halde bir teknoloji ağacı çıkıyor karşınıza. Bilim, Ekonomi, Toplumsal, Askeri olmak üzere dört dala ayrılmış bu sistemin içinde gerekli araştırmaları yapar, gerekli binaları diker, gerekli kaynakları yeterince toplarsanız çağ atlama vaktiniz geliyor ve bunu rakiplerinizden önce yapabilirseniz büyük avantaj kazanıyorsunuz. O yüzden oyunun başından itibaren tarla mı süreyim, ağaç mı keseyim, bir tane akademisyen mi üreteyim yoksa bir okçu daha mı basayım diye ince ince düşünmek zorunda kalıyorsunuz. Her kararınızın bir diğerini etkilediği, bir şeyleri kolaylaştırırken başka bir şeyleri geciktirdiği küçücük çarklardan kurulu bir makine gibi çalışıyor oyun. Ve çok güzel çalışıyor.

Bu arada oyunda nükleer başlıklı füzeler de var, tanklar da var, özel güçlere sahip generaller de var… Savaş kısmı kendi başına bir eğlence. Tek sorun orduyu kurup şehir şehir düşmanı eritmeye başladığınızda askerlerinizin kafasının karışması. Düşman helikopterinin ince ince vurduğu bazukalı askeriniz tek atışta indirebileceği bu helikoptere dönüp bakmak yerine mesela şehrin kütüphanesini yakmaya çalışıyor. Derdin ne dostum, kütüphane sana ne yaptı? IŞİD misin sen… O yüzden sık sık oyunu durdurup öne fırlamış askerlere geri çekilmeyi, yanlış hedefe saldıranları dürtmeyi, geride durmuş aylaklık edeni savaşa çekmeyi stratejinizin parçası haline getirmeniz gerekiyor.

Son karar

Yeterince nostaljik bir yazı olmadı farkındayım, sıfırdan inceleme yazıyor gibiyim *Rise of Nations*'a. Ama gerçekten nostaljisi yapılacak bir şey yok. Oyun *Extended Edition*'ını da yayınlandıktan sonra hâlen taşlar gibi çalışıyor, grafik olarak da eski görünmüyor. "Bir zamanların oyunu" değil ki bu. Üstelik düzenli olarak güncellenerek ufak tefek sorunları da giderilmeye devam ediyor. Bir tek ses olayını çözemediler (denemediler diyemem, geçtiğimiz ay bunun için bir yama çıktı ama işe yaramış görünmüyor). Geri planda çalan harika müzikler maalesef siz sesini ne kadar kısarsanız kısın bir süre sonra coşup diğer sesleri bastırmaya başlıyor. Girip tekrar kısmanız gerekiyor, birazdan tekrar bağırmaya başlayacağını bilerek. Tabii tümüyle kapatmak da bir seçenek ama dedim ya, o müzikler güzel ve bence oyunun atmosferine çok yakışıyor, o yüzden kapatamıyor insan. Oyunun notunu buradan kırpıyorum birazcık. Fakat hakikaten inceleme gibi oldu... Ne notu ya!



BÜYÜK KALLAVİ OYUNLAR

Ya da orijinal haliyle söylersek, Big Huge Games. Rise of Nations'ın Civilization'la pek çok ortak temayı kullanması bir tesadüf ya da klasik bir fikir aşırma hareketi değil. Yıllarca Sid Meier'la birlikte ve çoğunlukla da ondan daha yoğun şekilde Civilization serisi (ve Alpha Centauri) için çalışan Brian Reynolds'un, Sid'le birlikte kurucu ortağı olduğu Firaxis'ten ayrılıp kurduğu firma Big Huge Games. Firaxis ekibinden birkaç geliştiriciyle birlikte 2000 yılında ayrılan Reynolds hiç vakit kaybetmeden Rise of Nations projesini duyurdu. Oyun 2003'te yayınlandı ve ardından ek paketleri, fantastik versiyonu olan Rise of Legends'ı derken artık "oh ne kadar güzel, ben ölene kadar oyun yapar bunlar" diyebileceğim sağlam bir strateji firması olmuştu. Fakat olmamış. Microsoft'la ortaklığı bittikten sonra maalesef Big Huge'un karman çorman bir satılma – satın alınma – dışarıdan destekleme – ekip dağıtma / toplama süreci var. Son olarak Kingdoms of Amalur'da geliştirme sürecine dahil olan firma sonradan tümüyle dağıldı. Sonradan Brian Reynolds, Big Huge Games ismini yeniden satın alarak umutlandırdıysa da ortaya Dominations isminde (epey bir süre sabırla oynadım bunu da) mobil bir medeniyet kurma oyunu çıktı sadece. Bilmiyorum, hazır Age of Empires 4 de duyurulmuşken, siz de bir hamle yapsanız ya Brian Bey?



RISE OF LEGENDS

Mekanikleri açısından tümüyle Rise of Nations'ı takip eden ama gerçek tarih yerine fantastik öğeler kullanan apayrı havaya sahip bir oyundu Rise of Legends. Kendine has küçük avantajları olan onlarca ülkelik RoN'dakinden farklı olarak burada sadece Steampunk temelli Vinci, Arap esintili ve büyü yetenekleri güçlü Alin ve Starcraft'tan fırlamış gibi duran Cuotl olmak üzere 3 ırk vardı. Haritalar acayipti, birimler çok daha acayipti, alışmak kolay değildi. Ama alıştıktan sonra havada süzülen şehirleri, İfrit'lerle savaşmayı falan sevmiştik. Ama ROL hep deneysel bir oyun olarak kaldı, Nations kadar ilgi çekmedi.

NEDEN EFSANE OLDU?

MİKRO YÖNETİM

Savaşmak gibi kendince büyük öncelikleri olan oyunlarda bir ticaret yolu kurmak, hükümet konağı dikip yönetim biçimi seçmek, üniversite yapıp içine akademikleri doldurmak gibi şeylere pek rastlamazsınız. Oyunu çok derinleştirmese de yeni şehri hangi ormanın yanına kuracağınızdan yaralı köylünüzü bir süre dinlendirmeye kadar bir sürü küçük karar içeriyor RoN. Ben şahsen çok seviyorum bunlarla uğraşabilmeyi.

DÜNYA HARİKALARI

Civilization klasiği olan dünya harikalarını Rise of Nations'ta da görünce ne kadar sevindiğimi hatırlamıyorum ama eminim bayılacak gibi olmuşumdur. Hangi çağda olduğunuza göre yapma şansı verilen Piramitlerden Özgürlük Heykeli'ne kadar 10'dan fazla wonder, oyundaki kaderinizi değiştirecek kadar güçlü öğeler RoN'da. Sizle birlikte diğer tüm uygarlıklar da bunları dikme peşinde olduğu için büyük de bir rekabet var, kapanın elinde kalıyorlar çünkü. Özellikle modern çağa geçtikten sonra ICBM'ler tepenizde uçmaya başladığında bir an önce füze kalkanı kurabilmek için Super Collider'ı inşa etmezseniz… Yandınız.

ARMAGEDDON

Ekranın sağ üstünde geri sayan o armageddon sayacını ilk gördüğünüzde "hadi bakalım, ne olacak" diyorsunuz. Kısa yoldan düşmanı mahvetmek ve biraz da intikam için karşılıklı füzeleri sallayıp durursanız geri sayım 0'a ulaşıyor ve herkes kaybediyor. Oyunun en gerçekçi öğesi bu olmuş. Takdir.

OYUNUN SONU

Efsane bir sonu var Rise of Nations'ın. Yüz yıllarca uğraşıp insanlığı karanlık çağdan bilgi çağına getirdikten ve küçücük bir adadan çıkıp tüm dünyayı ele geçirdikten sonra ekrana bir tanecik kart çıkıyor ve vıdı vıdı bir "afferim" mesajı veriyor. Bu kadar. Büyük komutan olmuşsunuz ama kutlayan yok. "Zaten saat de 4 olmuş, yatayım" deyip dişlerinizi fırçalamaya gidiyorsunuz, çaresiz.

KISAYOLLAR

Valla diğer oyunlarda hiç böylesini görmediğim için bunu özellikle eklemek istedim: Rise of Nations'da özellikle birim seçme işinde klavye kısayollarının bir dibi yok. Aklınıza gelebilecek her seçenek için bir kısayol eklemişler. Şu an örnek veremiyorum ama yani "%25'in altında hasarı olan hayalet uçakları, tapınak yapan köylülerin arkasına sakla" gibi şeylerden bahsediyorum (tabii ki abartıyorum ama). Yani Civilization'da şehir kurma tuşu olan B'yi bile sonradan iptal eden yapımcılar utansın, ne diyeyim…

İSTATİSTİKLER

Oyun sonunda çıkan istatistik ekranını incelemek umuyorum ki bir tek benim hastalığım değildir. Kim kaç tane birim üretmiş, kaç tane bonus toplamış, kaç şehir kurmuş, kaçıncı dakikada hangi çağa geçmiş gibi klasik istatistiklerin yanında oyun boyu kaç kez fareye tıkladığınızı, kaç birim grupladığınızı falan bile görebilirsiniz bu ekranda. İnsan merak edip bakıyor. O kadar bakınca da hadi bir maç daha atayım diyor.

DÜNYA HARİTASI

Oyunun gerçek zamanlı bölümü çok derin bir strateji içermiyor ama sıra tabanlı haritasında dakikalar boyu düşünmeniz ve doğru kararı bulup vermeniz gerekiyor. Bir de sağduyunuzu bozmak için ortaya çıkıp abuk subuk laflar eden diğer ülke liderleri var ki… Oyunda diplomasi var mı diye sormuş muydunuz bu arada? Var, çok güzel diplomasi yapılıyor. Trump ve Kim Jong-un arasındaki "benim füzem daha büyük" seviyesine düştüğü de oluyor ama zeki muhabbetler de yok değil.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



HOKUTO NO KEN - SEGA AGES 2500 SERIES VOL.11 *[PS2]*

Hatırlarsanız birkaç ay önce Sega Master System için Black Belt'i incelemiş ve bu oyunun aslında Hokuto No Ken / Fist of the North Star serisinin ilk oyunun batıya lokalize edilmiş hali olduğunu söylemiştim. Aynı şekilde alttaki ufak kutuda da oyunun yıllar sonra PS2 için yeniden yapıldığından bahsetmiştim, hatırladınız mı? İşte bu oyun, o oyun.

Sega'nın düşük bütçeli Sega Ages serisine dâhil olan oyun, 1986 yılında Sega Mark-III'e çıkan ilk Hokuto No Ken'in yeniden yapımını ve bonus olarak da oyunun orijinal versiyonunu içeriyor. Bir beat 'em up olan oyunda 6 bölüm boyunca önce çetelerle, sonra da Jagi ve Raoh gibi boss'larla kapışıyoruz ki oyun serinin orijinal öyküsünü takip ediyor. Kenshiro'nun yanısıra Shin ve Toki'yi kullandığımız bölümler de mevcut. Savaşlar esnasında da doldurduğumuz rage bar'ı kullanarak karakterlerimize özel teknikleri kullanabiliyor ya da geçici süreler için saikyo mode'a geçebiliyoruz. Oyunun bana kalırsa en keyifli kısmı da boss savaşları. Tekniklerinizi iyi kullanmanızı ve rakibinizin pattern'ini iyi şekilde analiz etmenizi gerektiriyorlar. Ayrıca Sega Ages serisi aslen düşük bütçeli bir prodüksiyon olmasına rağmen oyunun cell-shade tarzı grafiklerini gerçekten de çok beğendim. Müziklerin de beni çok şaşırttığını söyleyeyim, oldukça güzel parçalar var.

Ne var ki oyunun internet notları hayli kötü. Fakat ben oyunu çok beğendim ve oynarken gerçekten de keyif aldım. Zira oyun serinin ruhunu hem çok iyi yansıtıyor, hem de basit ama keyif veren bir oynanışı var. Aklıma tek ciddi eksi olarak oyunun çok kısa olması geliyor ki hiç takılmazsanız 1 saatte bile bitebilir. Sonuç olarak benim ağzımda kısa fakat çok hoş bir tat bıraktı. Başta tüm Hokuto No Ken hayranları olmak üzere türün meraklılarına tavsiye ederim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE KARATE KID *[NES]*

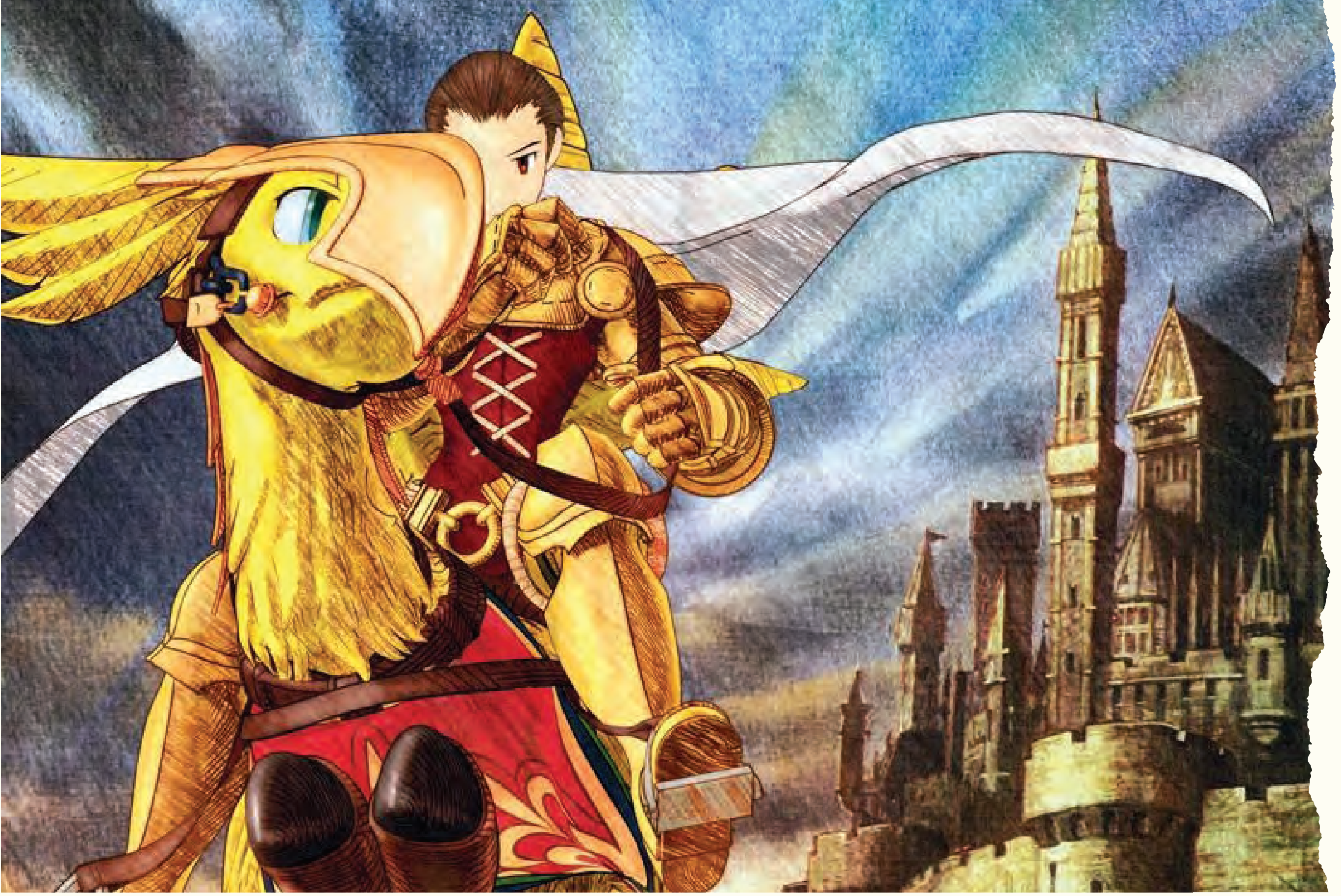
Çocukluğunuz 90'larda geçtiyse siz de en az bir kere Turna Tekmesi atmayı denemişsinizdir. Televizyonlarda her boş geçen dakikada efsane Karate Kid filmi yayınlanıyordu çünkü. E biz de dönemin çocukları olarak sokaklarda Turna Tekmesi deniyor, boş kalan zamanlarımızda da cilalayıp parlatıyorduk. Düşünün, eBay ve Amazon gibi sitelerin olmadığı, istediğiniz oyunun gelmesi için mahalledeki kırtasiyecinin eline baktığınız ya da süpermarketlerin inisiyatifine kaldığınız dönemler bunlar. Bir de herkesin hastası olduğu Karate Kid'in kasetini bulmak ne demek?

İşte kuzenimle beraber pek sevdiğimiz Karate Kid'in oyununu, daha doğrusu çakma Famiclone kartuşunu Kipa'da buluyor ve amcama zorla aldırtıyoruz. O da sağolsun faturalı korsan oyunun parasını ödeyince elimizde kaset heyecanla eve deparı koyuyoruz. Şimdiye kadar ne zaman elimizde kartuşla eve koşsak oyun hep leş çıkıyor ama biz inatla akıllanmıyoruz. İnsan akıllanmanın gerekli bir şey olduğunu düşünmeye başladığı zaman büyüyor zaten.

Her neyse, oyun başlangıçta fena değil gibi. Daniel-san ile ilk filmin finalindeki turnuvayı oynuyoruz önce. Tek tuşa abanarak kolayca kazandığımız bu turnuva kısmı o kadar da kötü gelmiyor, en azından ertesi gün sokakta anlatılası var. Lakin ne olduysa ikinci bölümde Okinawa'ya gitmemizle oluyor. Standart bir döverek-ilerlemeli olan bu kısımda bütün Japonya halkı akın akın üzerimize saldırıyor. Hatta koskoca adayı bize karşı nasıl doldurmuşlarsa kuşlar bile üzerimize geliyor, taşlar sopalar fırlatılıyor. Hayır, sanki Daniel-san değiliz de mahallelinin kovaladığı tinerciyiz. Zaten kontroller iğrenç, müzik felaket, Japonların sonu gelmiyor, hayatta kalmak resmen imkânsız. Hem oyunda hem gerçek hayatta.

Orada kapattık ve bir daha geri dönmedik Karate Kid'e. Nasıl bir tiksinti verdiyse artık filminden bile soğumuştuk yeminle. Tabii bunun da yıllar sonra dünyanın en rezil oyunları listesine üst sıralardan gireceğinden bihaberiz. Elimizle koymuş gibi buluyormuşuz o yıllarda da resmen, şimdi fark ediyorum. ■ EMRE S.





KÖYLÜNÜN ÖLÜMÜ, KRALIN DOĞUŞU

[FINAL FANTASY TACTICS]

Ivalice Krallığı korkunç bir iç savaştan yeni çıkmıştır. Binlerce insan hiç tanımadıkları başka insanları öldürmüş, açlığa ve sefalete mahkûm olmuş, kazançlı çıkanlarsa gene sadece soylular olmuştur. İşte Delita ve kız kardeşi Tietra da bu savaşın kimsesiz bıraktığı çocuklardandır. Fakat bu çocuklar soylu Beoulve ailesi tarafından evlat edinilir ve kendi çocukları Ramza ile kardeş gibi büyürler.

Yıllar geçse de savaşın etkileri hâlâ sürmektedir. Savaştan dönenler krallığa küskündür. Canlarını, mallarını, ailelerini vermiş, karşılığındaysa hiçbir şey almamışlardır. Bu sebeple ülkenin pek çok yerinde Corpse Brigade gibi asi gruplar türemiştir. Bir gün Limberry Lordu Marquis Elmdor'un Ivalice ziyareti esnasında Corpse Brigade konvoya saldırır ve markiyi fidye için kaçırırlar. Geri çekilirken esir olarak aldıkları bir diğer kişiyse Delita'nın kardeşi Tietra'dır. Çünkü ne de olsa o bir Beoulve'dir, bir zamanlar sıradan kimsesiz bir köylü kızı olduğundan asilerin haberi yoktur.

Kardeşini dünyadaki her şeyden çok seven Delita ve Ramza, yanlarına markinin adamı Algus'u da katarak hemen harekete geçerler. Lakin Delita ile Algus arasında kısa sürede büyük bir husumet oluşur, çünkü Algus'a göre Delita soylu bir aile tarafından evlatlık alındığı için soylu falan değildir. Bu gergin ortama ve sürtüşmelere rağmen önce markiyi kurtarırlar, ardından da yavaş yavaş Corpse Brigade'in karargâhına yaklaşmayı başarırlar.

Tietra'yı kurtarmak için saldırı iki ayrı koldan yapılacaktır. Delita ve Ramza bir koldan, Algus ve adamlarıysa başka bir cepheden aynı anda saldıracaktır. Asilerin lideri köşeye sıkıştıklarını anlayınca Tietra'yı esir tutarak dışarı çıkar ve saldırıyı geri çekmezlerse onu öldürmekle tehdit eder. Fakat Algus'un cevabı nettir. Çektiği tatar yayı ile önce Tietra'yı vurur, sonra da şaşkınlıktan dona kalan asi lideri. İkisi de kanlar içinde son nefesini verirken Algus'un dudaklarından şu sözler dökülür:

"Sıradan bir köylü için bütün krallığın onurunu ayaklar altına alacağımızı mı sandın?"

Bu şok edici olayın ardından Corpse Brigade'den hayatta kalan birkaç kişi hemen karargâhın içine kaçar. Gördükleri karşısında şok olan Ramza'ysa bunu neden yaptığını Algus'a sorar. "Onlarla aramızdaki farkı hâlâ görmüyor musun?" der Algus ve devam eder:

"Bunlar bizden düşük doğumlu insanlar, o yüzden düşük şeyleri hak ediyorlar. Buraya ait değiller. Eğer şu an burada değil bir sokak köşesinde olsaydı hâlen hayatta olurdu."

Her şey ortadadır. Bu bir kurtarma operasyonu değil, sadece sınıf savaşıdır. Deliye dönen Delita bütün hıncıyla Algus'a saldırır ve onu indirir. Ardından zavallı kardeşinin cesedini almak için karargâha yaklaşır. Fakat asiler içi barutla dolu karargâhı ateşe verip kaçmışlardır ve bina havaya uçmak üzeredir. Ramza onu binaya yaklaşmaması için uyarır fakat Delita dinlemez. Kardeşinin cansız bedenine sarılırken bina havaya uçar ve Delita ateş, toprak, tahta parçalarının arasında gözden kaybolur.

Ramza o gün Delita'yı öldü zanneder. Fakat bilmemektedir ki kardeşi Tietra'nın cansız bedeni onu patlamanın etkisinden kurtarmıştır. Aslında haksız da sayılmaz Ramza. Çünkü o gün soylu Delita gerçekten ölmüş, Ivalice'in gelecek kralı doğmuştur…

■ EMRE S.

MEDYA

FİLM // DİZİ // ÇİZGİ FİLM // MÜZİK

K-PAX

Benim 90'lar Amerikan sinemasının cevherlerini ve bilhassa Kevin Spacey'i keşfim o dönemler çocuk olduğum için haliyle biraz daha geç oldu. Üniversiteye ilk başladığım yıllarda üstadın oynadığı L.A Confidential, American Beauty ve The Usual Suspects gibi efsane filmleri art arda tüketmiştim. Ama bunlardan da sonra Spacey'nin öyle bir işiyle karşılaştım ki yeri bende hâlâ apayrıdır: K-PAX! Film bir tren garında ortaya çıkan, adının Prot olduğunu söyleyen ve K-PAX isimli bir gezegenden geldiğini iddia eden bir elemanın (Kevin Spacey) akıl hastanesine yatırılmasını ve kendisine dönük tedavi çabalarını konu alıyor. Ama sonrasında öyle bir kopup gidiyor ki kendinize geldiğinizde filmin çoktan bitmiş olup, sizin de teorilerinizi sayıklamaya başlamış olduğunuza hayret ediyorsunuz.

Eserde, Spacey yanına canımız ciğerimiz Lebowski'miz Jeff Bridges'i alarak izleyene oyunculuk ziyafeti çektirirken, bir yandan da Gene Brewer'ın felsefi birtakım temel meseleleri bilim kurguyla harmanlayan öyküsü hayranlık uyandırıyor. Bundan başka K-PAX de tıpkı The Man from Earth gibi ihtişamını satır aralarına gizliyor. Öyle ki filmin önemli bir bölümü psikiyatr Mark Powell (Jeff Bridges) ile Prot arasında gerçekleşen seanslardan oluşuyor. Tüm bu seanslar boyunca sadece Prot'un dinginlik ve bilgeliğinden etkilenmiyor, aynı zamanda yabancısı olduğunu iddia ettiği insan dünyasına yaklaşımı sizi de belli sorgulamalara itiyor kesinlikle. Uzun lafın kısası, mutlak surette izlenmesi gereken özel bir film bu. Oyunculuk ziyafetine gelince, rezil bir kelime oyunuyla Spacey üstada sevgilerimi ileterek müsaademi isteyeyim: Maymunlar bile öyle iştahlı muz yemez be! (Bu arada Spacey'e dönük suçlamalar nedeniyle büyük bir hayal kırıklığına uğrasam da filmin hâlâ izlenmesi gerektiğini düşünüyorum.). ■ **İHSAN A.**



SIX FEET UNDER

Ölümü ve hayatı birbirinden ayıran incecik bir çizgi vardır hani. Six Feet Under o çizgidir işte. Ne yalnızca ölümü anlatır, ne de hayatı. Her bölümünde ikisini birbirine harmanlar adeta. Bilinçaltımızın derinliklerine gömdüğümüz ölüm kavramını cesurca ve yalın bir biçimde yüzümüze çarpmaktan asla çekinmez. İşte bu yüzden son derece gerçektir.

Evlerinin bir bölümünü ölüme ayırmış, cenaze evi işletmecisi Fisher ailesinin birbirinden tuhaf bireyleri yakın arkadaşınız olur kısa sürede. Bir tarafta ölüm kendi işini yapar, diğer tarafta Fisher'ların kendi korkuları, umutsuzlukları, kararsızlıkları, varoluş sıkıntıları, kısacası hayatla alıp veremedikleri vardır. Siz de oradasınızdır. Hem kendiniz, hem Fisher'ların en yakın arkadaşı olarak, kimi zaman en huzurlu anlarına eşlik edersiniz, kimi zaman en dibe vurmuş hallerine. Dizi hayata dair her duyguyu, olabilecek en gerçekçi şekilde, benzersiz bir yazım kalitesiyle izleyiciye yaşatırken, ölümü de hep kapıda tutmaya devam eder. Çünkü en mutlu anımızda bile ölüm hep kapıda bekler. Six Feet Under bize ölüm farkındalığı kazandırır, ama bunu depresif değil, mizahi bir anlatımla, yaşadığımız anın ve duyguların önemini vurgulayarak yapar. Nate Fisher'ın dediği gibi, "şu anın fotoğrafını çekemezsin, çoktan geçip gitti".

2005 yılında gülümsetirken ağlatan inanılmaz bir final bölümüyle kapanışı yapan Six Feet Under, benim için yalnızca bir dizi değil, hayatımın bir parçası. Beynimin arka planında hâlâ devam ediyor, hayatım boyunca da devam edecek. ■ **İPEK**





GALAKTİK FUTBOL

Herhalde izlediğim en fantastik çizgi dizilerden biriydi zamanında Jetix kanalında iki sezonu sürekli tekrar eden Galaktik Futbol. Aslında 3 sezondu ama bize sonuncu varamadı bir türlü. Fransız çizgi filmi olması dolayısıyla alışık olduğumuzun epey dışında kalan bir kafası ve karakter isimleri vardı ama asıl olay isimler değildi tabii. Devasa bir galaktik sistemde her gezegenin, üzerinde yaşayan insanlarda görülebilen kendine has bir enerji dalgası, gücü vardı. Fakat geçmişte epey kanlı savaşlar yaşandığından bu güçlerin askeri amaçla kullanımı yasaklanmış ve kullanım alanları sadece futbola indirgenmişti. Evet, futbola. Her yıl düzenlenen dev bir turnuvada gezegenler birbirlerini yok edememenin acısını ağları delerek çıkarıyordu. Hani güçler de bayağı insanı uçuran, ışınlayan, telekinezi falan kullandırtan güçler, ufak tefek şeyler değil. Tsubasa'da bile futbol bu kadar fantastik değildi yani.

Kar takımı adlı takımımız da 15 yıl önce yaşanan bir felaketten dolayı buzul devrine girmiş olan Akillian gezegeninin, felaketten sonra ortaya çıkarttığı ilk takımdı ve haliyle çocuklardan oluşuyordu. Takım da epey renkliydi, her karakterin bir arkaplan hikâyesi falan vardı. Dizinin en güzel yanı takımların kızlı erkekli olması, futbolu sürekli top peşinde koşmak yerine en hareketli haliyle resmetmesi ve yepyeni bir bakış açısı getirmesiydi sanırım. Milli maçların bile ilk yarım saatinde sıkılıp bırakan bir insan olarak oturup tekrar tekrar yayınlanan 2 sezonunu defalarca izleyebilirdim Galaktik Futbol'un. Gezegenler arası barışın futbol ayağıyla gelmesi fikri bugün bile aklımı kurcalıyor. Sonuçta 7 tane çocuk, bir topun peşinde ışık hızıyla koşuyor yani, ne var bu kadar anlamıyorum ki bu sporda? ■ TARIK







STING

NOTHING LIKE THE SUN

Sting deyince akla birkaç şey gelir. Öncelikle zamanında edebiyat öğretmeni ve Tolkien hayranı olduğundan ismini Bilbo'nun kılıcından alır. Sonra Police zamanlarında grubun en dikkat çekici üyesidir ve İngiltere kırsalındaki şatosunda yaşar. Ha bir de Bodrum'da Dustin Hoffman'la birlikte takılmayı severdi bir dönem. English Man in New York'un sözlerinin Kingsman serisini etkileyişiyse onun popüler kültüre katkılarından sadece biridir.

Tüm bunları en sevdiği müzik türü olan jazz'la ve şairane sözleriyle birleştirdiğinizde bugün bile dinlerken aynı tadı veren 1987'nin hit albümü ...Nothing Like the Sun'ı elde edersiniz. Nereden başlasak ki; Be Still My Beating Heart'ın diplere sürükleyen melankolisi mi daha cezbedicidir yoksa dönemin Arjantinli diktatörü Pinoche'ye verip veriştirdiği They Dance Alone mu daha kalp kırıcıdır? Henüz ilkokuldayken evdeki kasedini keşfedip daha o toy dönemimde bile Fragile dinlerken hüzünlendiğimi bilirim.

Albüm ona dünya çapında başarı getirmişti ve o bu başarısını beyefendiliği ve her daim dünya barışına yönelik çalışmalarıyla birleştirerek sürdürmeyi bildi. Arada We'll Be Together ve Rock Steady gibi çıtır çerez parçaları olsa da Sting'i Sting yapan albümdür bu ve bir 30 yıl daha çok güzel gideri vardır. ■ EREN E.

Oyungezer

SAYI: 122- 2017/12

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Aralık 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.



OYUNLARDA

%80'e varan

İNDİRİM

Yeni yıla oyunla girmeye hazır mısın?









Kampanya 30.11.2017 - 02.01.2018 tarihleri arasında geçerlidir.
Stoklarla sınırlıdır.



aralgame